JUŻ GRALIŚMY - Nowe shoty i info

GETAWAY: BLACK MONDAY

Wrażenia z bety Pro Evo 4, czyli

WINNING ELEVEN 8

RECENZJA - nasz definitywny werdykt

BURNOUT 3: TAKEDOWN

PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · PS ONE · GAMEBOY · PSP

neo PLUS

WRZESIEŃ 2004 (9/2004)

nr 68 . cena: 7.99 zł (w tym 7%VAT)

JUŻ GRALIŚMY: Bard's Tale, Juiced, Colin McRae Rally 2005, Def Jam Fight for NY, Worms Forts Under Siege, Tenchu Kurenai, Prince of Persia 2

RECENZJE: Rainbow Six Black Arrow, Sudeki, Spider-Man 2, Galleon, Bujingai, Second Sight, Pokemon Colosseum, Mario Golf, Catwoman, Jackie Chan Adventures i inne

NEON: Final Fantasy XI - cztery miesiące życia w świecie Vana'diel okiem przedstawiciela rasy Taru Taru

OPIS: Onimusha 3: Demon Siege ze wszystkimi sekretami

Tom Clancy's

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

SAM FISHER JAKIEGO JESZCZE NIE WIDZIAŁEŚ

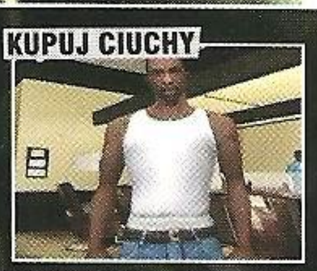
OBSZERNY RAPORT NASZEGO WYSŁANNIKA WPROST ZE STUDIA UBISOFT MONTREAL

GTA San Andreas

SZYKUJE SIĘ KILLER WSZECHCZASÓW

SKOK NA KWADRAT

TATUUJ GANGOLA



KUPUJ CIUCHY

PŁYWAJ, MYJ FURĘ, TYJ, ŚMIGAJ DO FRYZJERA I NA SIŁOWNIĘ... 5 STRON!

www.neo-plus.pl

09

9 771505 820004

ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

Akcesoria Logitech, Microsoft, Saitek i inne

www.ultima.pl

ULTIMA® Świat Elektroniczne/ Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI.

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, **sklep internetowy: www.ultima.pl**

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Gameboy Advance | Gamecube | Kino domowe | Inne | NOKIA N-Gage | PC | PlayStation 2 | PSX / PS One | Xbox

Burnout 3 Takedown

185 zł

GameCube
+ joypad

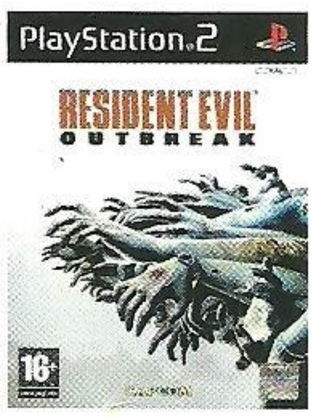
469 zł

PlayStation 2 srebrna

699 zł + joypad

799 zł + 2 joypady

RESIDENT EVIL Outbreak (PS2)



Twoja cena: 185 zł

JAK II (PS2)

99 zł

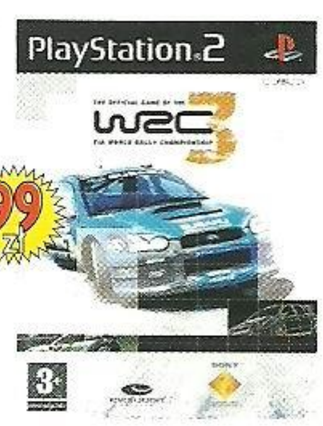
Twoja cena: 99 zł

RATCHET & CLANK (PS2)

99 zł

Twoja cena: 99 zł

WRC 3 (PS2)



99 zł

Twoja cena: 99 zł

199 zł

239 zł

PLAYSTATION 2

007: Everything or Nothing	189
ALIEN vs PREDATOR: Extinction	195
ARC THE TWILIGHT of the SPIRITS	229
BEYOND GOOD & EVIL	219
BROKEN SWORD: Sleeping Dragon	219
BUFFY: Chaos Bleeds	219
BURNOUT 3	185
CATWOMAN	189
CHAMPIONS OF NORATH	239
CHAOS LEGION	195
CONFLICT DESERT STORM 2	219
DEAD TO RIGHTS	195
DEADLY SKIES 3	239
DESTRUCTION DERY Arenas	229
DISNEY EXTREME SKATE ADVENTURE	199
DOWNHILL DOMINATION	219
DOG's LIFE	179
DRAGON'S LAIR 3D	239
DRAKENGARD	229
DRIVER 3	239
FINAL FANTASY X-2	189
FIREFIGHTER F.D. 18	239
FLIPNIC	159
FORBIDDEN SIREN	149
FREEDOM FIGHTERS	195
GHOST HUNTER	179
GHOST RECOON: Jungle Storm	169
GTA: Vice City	169
HARRY POTTER I PL	159
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu	195
HULK	219
I-NINJA	229
KARAOKE STAGE	239
KILL.SWITCH	179
LMA MANAGER 2004	199
MAFIA	219
MAXIMO 2	195
MTX MOTORAX	199
MX UNLEASHED	229
NHL 2004	195
ONIMUSHA 3	189
PITFALL: The Lost Expedition	229
PROJECT ZERO 2	229
R: RACING	189
RICHARD BURNS RALLY	199
RISE TO HONOUR	199
SAMURAI WARRIORS	189
SERIOUS SAM: Next Encounter	229
SEVEN SAMURAI 20XX	189
SINGSTAR	239
SMASH COURT TENNIS 2	229
SONIC HEROES	239
SOUL CALIBUR 2	195
SPIDERMAN THE MOVIE2	229
SPLINTER CELL: Pandora Tomorrow	229
STAR TREK: Shaterred Universe	159
SWAT	219
THIS IS FOOTBALL 2004	229
TOTAL CLUB MANAGER	159
TRANSFORMERS	239
XIII	219
ZONE OF THE ENDERS 2	199

339 zł Logitech Driving Force

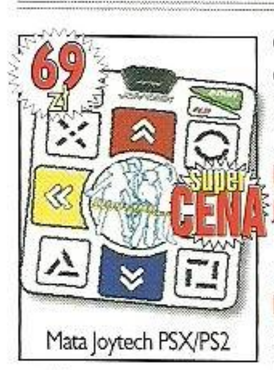
119 zł

Platinum PS2:

007 NIGHTFIRE	77
BALDUR's GATE: Dark Alliance 2	119
BATMAN: Rise of Sin Tzu	99
BATTLESTAR GALACTICA	89
BEYONG GOOD&EVIL	89
COLIN McRAE RALLY 3	99
COLIN 04	139
CORVETTE	149
CRASH: Nitro Cart	89
DEVIL MAY CRY	89
DEVIL MAY CRY 2	79
DROME RACERS	39,90
EYETOY: Groove + kamera	119
EYETOY: Play + kamera	119
FALLOUT: Brotherhood of Steel	119
FIFA 2003	69
FINAL FANTASY X	129
GDZIE JEST NEMO	99
GETAWAY	79
GRAN TURISMO 3	79

199 zł

119 zł



69 zł Mata Joytech PSX/PS2

62 zł działa z PSX, PS2 i PC

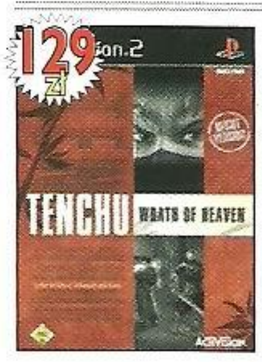
119 zł aluminiowa walizka na PS2 + osprzęt

229 zł Action Replay Max Evo

GRAN TURISMO CONCEPT CAR	79
GREGORY HORROR SHOW	79
HARRY POTTER 2	77
HARRY POTTER: Quidditch World Cup	77
HYPER STREET FIGHTER 2 TURBO	77
JAK 2	99
KINGDOM HEARTS	119
LOONEY TUNES: Back in Action	119
LORD OF THE RINGS Two Towers	57
MANHUNT	79
MAX PAYNE 2	99
MEDAL of HONOR: Rising Sun	77
NBA LIVE 2003	69
NHL 2003	49
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	119
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	139
RATCHET & CLANK	79
RATCHET & CLANK 2	99
RUMBLE RACING	49
SCOOBY DOO Night of 100 Frights	119
SIMS	77
SOCOM	79
SPACE CHANNEL 5 v.2	59
SSX 3	77
SSX TRICKY	79
TEKKEN 4	79
TEKKEN TAG TOURNAMENT	119
TENCHU: Wrath of Heaven	129
TOMB RAIDER Angel of Darkness	119
TONY HAWK PROSKATER 3	109
TONY HAWK 4	119
TONY HAWK UNDERGROUND	129
TRUE CRIME	129
WAY OF THE SAMURAI 2	119
WRC 2: Extreme	79
WRC 3	99

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny	tel.,www
Action Replay Max Evo	229
Arcade Stick	79
Dual Mini Pad	59



129 zł

79 zł Platinum

79 zł

Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	139
Extreme Action Pad Logitech	119
Joypad analogowy	49.90
Joypad bezprzewodowy Logitech	189
Kabel S-Video	39
Kierownica Saitek	239
Kierownica Logitech Driving Force	339
Kierownica Logitech Driving Force Pro	599
Klawiatura Logitech	149
Link Cable	19,90
Mata do tańca	69
Mata do tańca OEM	39,90
Memory Card 8 MB Sony	119
MultiTap	79
Optyczny kabel	29,90
Pad Saitek	od 49
Pilot do nowych modeli konsol	75
Pilot universalny (konsola, TV)	99
Piloty DVD	od 39,90
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz)	119
Pistolet XK-9	99
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	19,90
Podstawka pionowa Sony	49
Podstawka pozioma Sony	49
Przedłużacz do joypada	19,90
Przewód optyczny	49
REGION X (zdejmuje regiony z DVD)	65
RFU	29,90
RGB DVD (brak zielonego obrazu)	19,90

PLAYSTATION/PS ONE

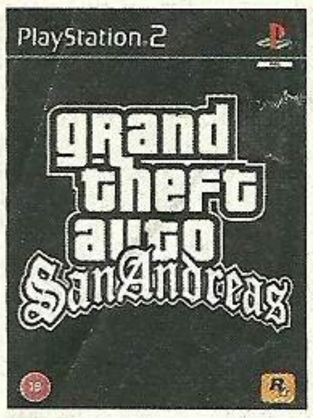
ALONE IN THE DARK 4	99
CRASH 2	99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	99
CRASH TEAM RACING	99
DRAGONBALL Final Bout	109
DRIVER 2	89
FINAL FANTASY 6	99
FINAL FANTASY 8	109
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	139
FINAL FANTASY ORIGINS	159

Pamietaj! Bądź oryginalny :)

GTA San Andreas (PS2)

Zamówienie przedpremierowe!
Premiera 30 października

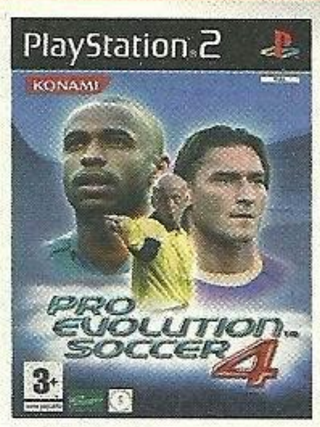
Twoja cena: **229 zł**



PRO EVOLUTION SOCCER 4 (PS2)

Zamówienie przedpremierowe!
Premiera ok. 22 października

Twoja cena: **229 zł**



SILENT HILL 4 The Room (PS2)

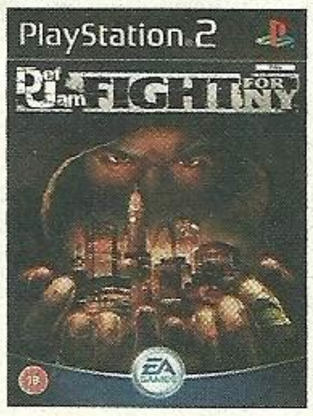
Twoja cena: **239 zł**

COLIN McRAE 2005 (PS2)

Twoja cena: **209 zł**

DEF JAM: Fight for NY (PS2)

Twoja cena: **185 zł**

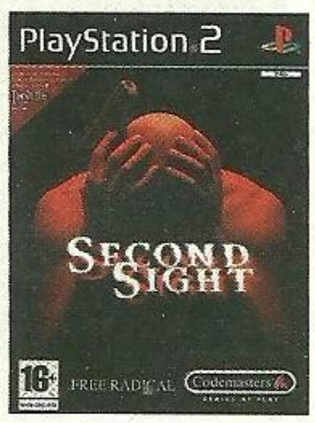


NHL 2005 (PS2)

Twoja cena: **185 zł**

SECOND SIGHT (PS2)

Twoja cena: **219 zł**



STAR OCEAN Till The End of Time (PS2)

Twoja cena: **229 zł**

EYE TOY: Play (PS2)

+ kamera

Twoja cena: **119 zł**

EYE TOY: Groove (PS2)

+ kamera

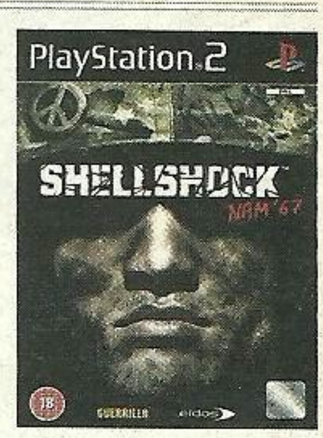
Twoja cena: **119 zł**

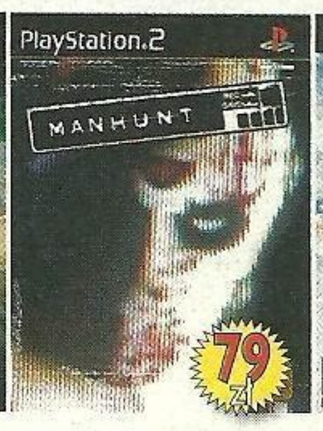
STAR WARS Battlefront (PS2)

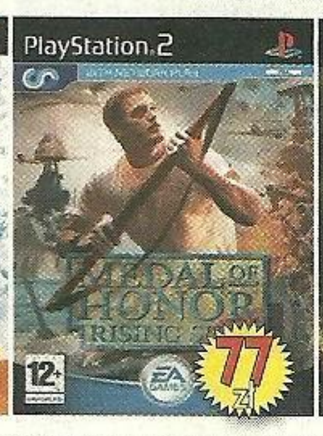
Twoja cena: **219 zł**

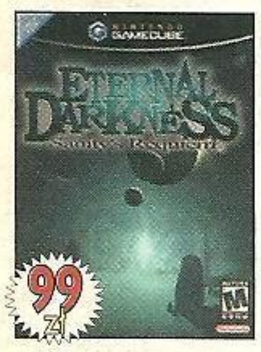
SHELLSHOCK (PS2)

Twoja cena: **229 zł**





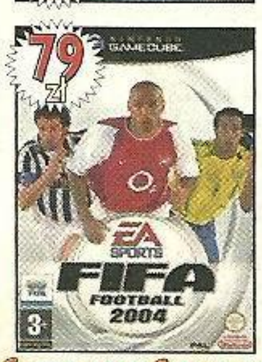




GAUNTLET LEGENDS	59
GRAN TURISMO 2	99
GUILTY GEAR	59
HARRY POTTER i Kamień Filozoficzny	39
HARRY POTTER 2	39
HUGO: Frog Fighter	119
MEDAL OF HONOR 1+2	69
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	39
NBA LIVE 2003	69
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE / MOTO RACER 2	69
RAYMAN	59
SILENT BOMBER	59
SPIDERMAN	89
SPYRO 3	109
STUART LITTLE 2	99
TEKKEN 3	99
TENCHU 2	99
TONY HAWK 4	69
TOSINDEN 4	59
Akcesoria:	
PS One	399
Game Hunter Pro	49
Joypad analogowy DualShark	49
Link cable	29.90
Mata Konami + Dancing Stage Euromix	99
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 30 bloków	29.90
Memory card 120 bloków	29,90
Multitap nieoryginalny	69
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB	12,90
RGB + AV cable	24.90
Standard Pad	12.90
Standard Pad x2	19.90

GAMECUBE

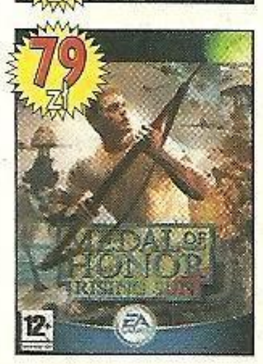
007 Everything or Nothing	199
007 Nightfire	79
FINAL FANTASY Crystal Chronicles	199
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	195



MARIO GOLF	239
MARIO KART: Double Dash	229
MARIO PARTY 4	139
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
METAL GEAR SOLID Twin Snakes	219
METROID PRIME	139
POKEMON COLLOSEUM + KArta Pamięci	249
RESIDEN EVIL Code: Veronica	79
SHREK 2	229
SIMS: Bustin' Out	159
SOUL CALIBUR 2	139
SPAWN ARMAGEDDON	199
SPIDER MAN: The Movie 2	229
STARFOX ADVENTURES	139
TONY HAWK UNDERGROUND	239
TWO TOWERS	209
WARIO WARE	299
WARIO WORLD	229
ZELDA Wind Waker	139
Promocyjne ceny:	
ETERNAL DARKNESS	99
MEDAL OF HONOR RISING SUN	79
NFS: Underground	79
SPIDER-MAN	69
TONY HAWK 3	59

X-BOX

007: Everything or Nothing	199
007: Nightfire	79
DEF JAM Fight for NY	185
DOA: Beach Volley	129
FIFA 2003	79
FIFA 2004	79
FREEDOM FIGHTERS	139
HALO	159
LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING	79
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	79
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	79
NHL 2005	185
NINJA GAIDEN (pełna wersja ang.)	259
PROJECT GOTHAM RACING 2	199



SIMS: Bustin Out	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
SSX 3	79
STAR WARS: KOTOR	199
TONY HAWK: Underground	179
Akcesoria:	
X-Box	799
Joypady nieoryg.	od 69
Joypad XS BigBen	89
Pilot DVD	69
RGB Scart	49
RGB Scart + Optic Out	79
RGB Scart + Optic + S-Video	119
i inne	tel., www

GAMEBOY ADVANCE

007 Everything or Nothing	119
ADVANCE WARS	199
BALDURS's GATE: Dark Alliance	219
BANJO-KAZOOIE	199
DISNEY PARTY	119
DONKEY KONG COUNTRY 2	189
FINAL FANTASY TACTICS	199
F-ZERO GP LEGEND	199
GOLDEN SUN 2	189
GT ADVANCE 3	209
HOT WHEELS VELOCITY X	159
HUGO ADVANCE PL	179
MARIO ADVANCE 4	209
MARIO GOLF	189
MAX PAYNE	219
METROID FUSION	199
MOTO RACER 2	159
NFS: Unleashed	219
PITFALL: The Lost Espedition	199
POKEMON RUBY	209
POKEMON SAPHIRE	209
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time	199
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS	179
SWORD OF MANA	189
TEKKEN ADVANCE	169
TIGER WOODS 2004	119

TOCA TOURING CARS	199
TOM & JERRY Infurnal Escape	189,90
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	189
TONY HAWK Underground	199
WARIOLAND 4	199
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3	199
ZELDA Link to Past	199
Akcesoria:	
GAMEBOY ADVANCE SP	479
Advance Game Port	159
Lupa antyrefleksowa	49,90
Lampka	19,90
Lupa GBA SP	29,90
Lupa z podświetleniem	24,90
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Pudełka na gry (6 szt.)	14
RGB XBOX Multi AV	39,90
Słuchawki	22
Słuchawki GBA SP + adaptor	29
Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz GBA SP	45
Zasilacz + akumulator	39
Zasilacz oryginalny	79
Zestaw 1 GBA SP: pościelka na gry, link, pokrowiec, słuchawki	59
Zestaw 2 GBA SP: akumulator, lupa, pokrowiec, link	59

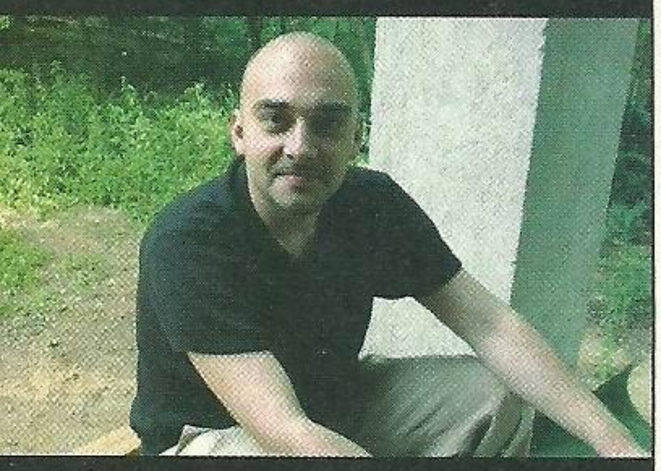
NOKIA N-GAGE

Gry, Akcesoria ..... www, tel.

Koszty przesyłki:
poczta 9,50 pln
kurier (do 48 h) 17 pln
Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty!
Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

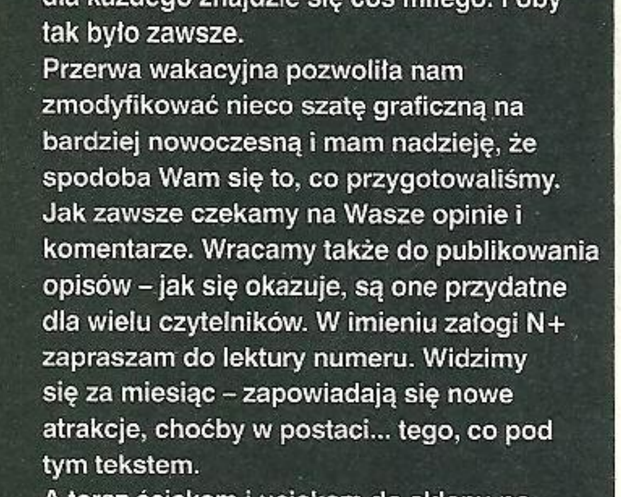
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA



Witajcie!
Jak po wakacjach? Wypoczęliście? Gotowi na kolejny sezon ciężkich zmagań z nowymi grami? Zwłaszcza, że szykuje się naprawdę konkretna końcówka roku i z pewnością nie zabraknie fachowych pozycji do ograna. Już we wrześniu mamy przyjemność zapoznać Was z wieloma zapowiedziami hitów – Splinter Cell: Chaos Theory, GTA San Andreas, Prince of Persia 2, The Getaway: Black Monday czy Winning Eleven 8, które nazywamy wersją beta Pro Evolution Soccer 4. A to przecież dopiero wierzchołek góry lodowej i początek burzy, zwanej „szaleństwem czwartego kwartału", kiedy półki sklepowe uginają się pod ciężarem wyczekiwanych pozycji. Na szczęście EA oszczędziło nam tego z Burnoutem 3, którego ostateczną recenzję mamy okazję gościć w numerze. Gra zarobiła dziesiątkę – już dawno nie było pozycji, której chciałbym wystawić taką ocenę. Warto ją kupić, bo to najlepsza zręcznościowa ścigałka na konsole nowej generacji. Swoją drogą z przeciwnej strony atakuje Richard Burns – najbardziej zaawansowany symulator rajdów samochodowych. Tak więc dla każdego znajdzie się coś miłego. I oby tak było zawsze.
Przerwa wakacyjna pozwoliła nam zmodyfikować nieco szatę graficzną na bardziej nowoczesną i mam nadzieję, że spodoba Wam się to, co przygotowaliśmy. Jak zawsze czekamy na Wasze opinie i komentarze. Wracamy także do publikowania opisów – jak się okazuje, są one przydatne dla wielu czytelników. W imieniu załogi N+ zapraszam do lektury numeru. Widzimy się za miesiąc – zapowiadają się nowe atrakcje, choćby w postaci... tego, co pod tym tekstem.
A teraz ściskam i uciekam do sklepu po nowy piórnik, blok rysunkowy i farby wodne – będą mi potrzebne na plastykę.
Gulash (gulash@neo-plus.pl)

PS: Z ciekawostek - przez jakiś czas internet (i nie tylko) wrzał od informacji na temat polskiej wersji Resident Evil 4 na GameCube. Naturalnie zapytaliśmy o to dystrybutora gry, ale plotki nie zostały potwierdzone. Niestety, nie będzie RE4 po polsku. Szkoda, naprawdę szkoda.

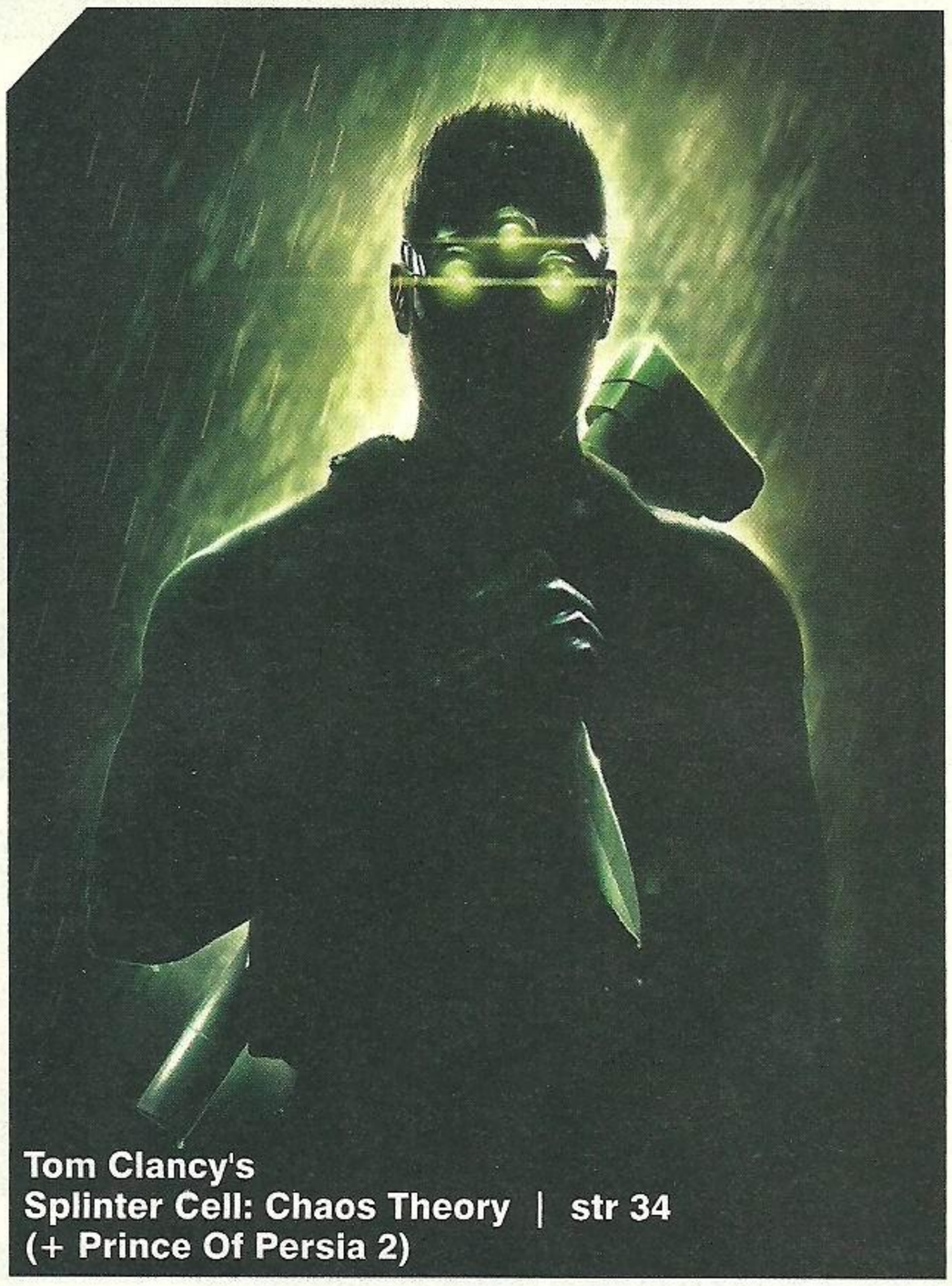
W PAŹDZIERNIKU W NEO+



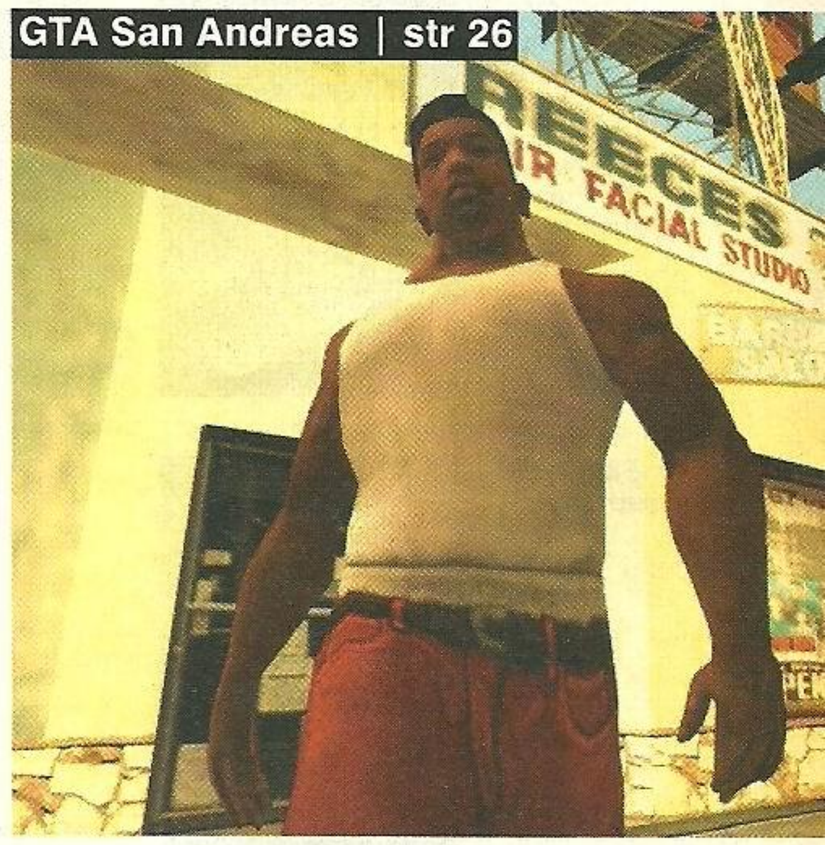
Tylko u nas - pierwsze obszerne testy

Robocza muza: Numer Raz & DJ Zero - Muzyka, bloki, skręty, Orbital - Blue Album, Tworzywo Sztuczne - Wielki Ciężki Słoń, Jam & Spoon - Tripomatic Fairytales 3003 & others...

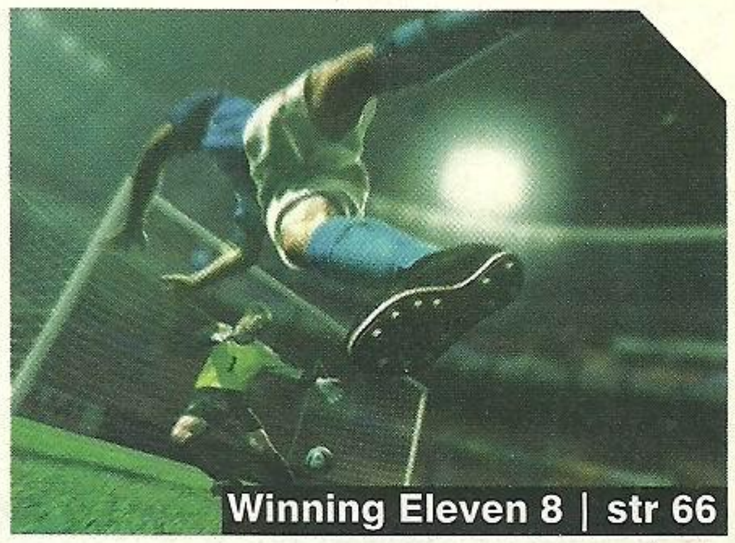
Greetings: Asik & Olo - supersummer of love!, Criterion Games for injecting much needed nitrous oxide to arcade racers, TJ, MM, MK - dzieki Wam!



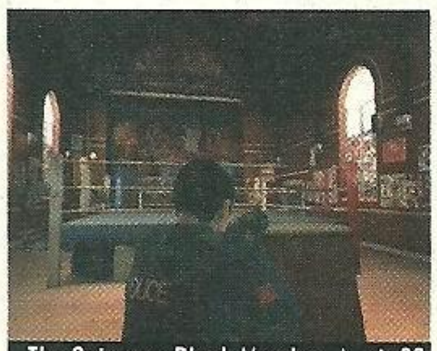
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory | str 34 (+ Prince Of Persia 2)



GTA San Andreas | str 26



Winning Eleven 8 | str 66



The Getaway: Black Monday | str 20

Burnout 3: Takedown | str 56

Sudeki | str 52

Def Jam: Fight for NY | str 22

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Splinter Cell: Chaos Theory..... 34
Cubituss odwiedził studia Ubisoft Montreal, by przyjrzeć się pracom nad najnowszą, przełomową częścią przygód Sama Fishera. Zobaczył też Prince of Persia 2!

GTA San Andreas 26
Na nic płacze, na nic krzyki obrońców moralności - najnowsza część GTA wparuje do sklepów już pod koniec października. Mamy nowe informacje i tony screenów - zapowiada się gra wszech czasów...

Unfinished Business 32
Czy często oglądacie zakończenia w grach? No właśnie. Zastanawiamy się jaka jest tego przyczyna.

NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

The Getaway: Black Monday.... 20
Już graliśmy - pierwszy raport!

Headhunter: Redemption 24
Wywiad specjalnie dla czytelników N+.

Metroid Prime 2: Echoes 23
Świeże informacje zebrane w jeden tekst.

Colin McRae Rally 2004 16
Już graliśmy - wrażenia i impresje.

Bard's Tale 17
Już graliśmy - renesans action-rpg!

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

Burnout 3: Takedown 56
Bujingai: The Forsaken City 51
Catwoman 49
Crimson Tears..... 55
F1 2004 49
Funkmaster Flex's Digital Hitz Factory 55
Galleon 54
Indycar Series 2005..... 59
Hyper Street Fighter II Anniversary Edition..... 59
Jackie Chan Adventures..... 50
Karaoke Stage 40
Mario Golf: Toadstool Tour 45
Mega Man Collection 59
Pokemon Colosseum 48
Rainbow Six 3: Black Arrow 38
Richard Burns Rally 39
Second Sight..... 58
Showdown: Legends of Wrestling 59
Spider-Man 2..... 46
Sudeki..... 52
Wings of War..... 50

HELP
Neo Plus na ratunek

Onimusha 3 60
Pełny opis z sekretami.

STAŁE
Stałe działy w magazynie

Tipsy 63
Cheaty do nowych gier

Pocket Warrior 64
Nowości ze świata kieszonsolek.

PES Party..... 66
Winning Eleven 8 - wrażenia z testowania japońskiej wersji!

PS one Zone..... 69
Coś dla fanów i posiadaczy szarej maszynki.

Fight Club..... 70
Wszystko o konsolowych mordobiciach.

NEON 72
Radosna twórczość czytelników i autorów N+ po godzinach.

FAQ 79
Listy czytelników w imadle Banana.

Retrospekcja..... 82
Pięć lat temu w Neo Plus.

colin mcrae rally 2005™

Nie do zajechania!

W sklepach od 7 października

PlayStation®2 PlayStation PC CD ROM LAN NETWORK PLAY

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

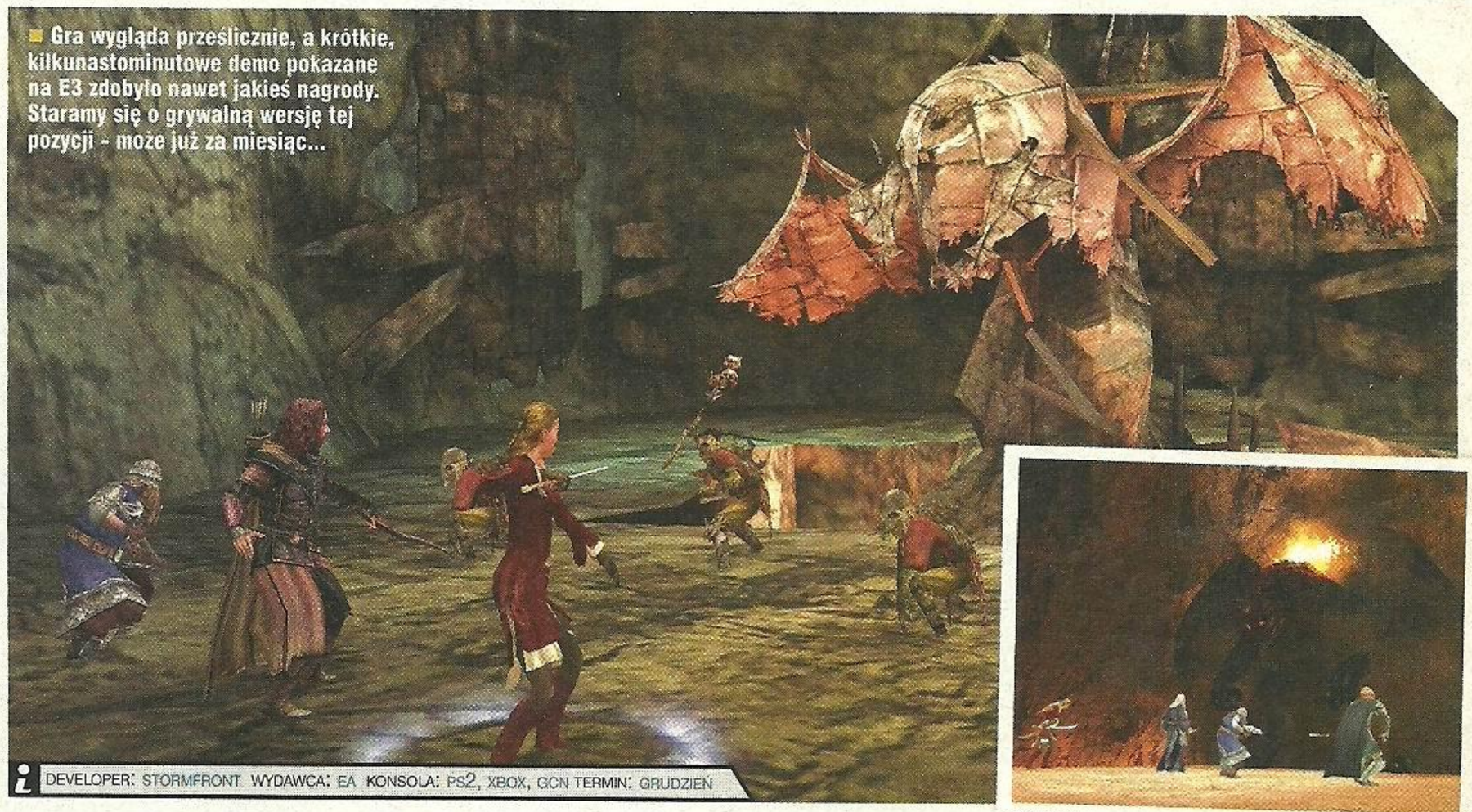
© 2004 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters"). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters" ® jest zarejestrowanym znakiem handlowym. „colin mcrae rally 2005"™ i „genius at play"™ są znakami handlowymi zastrzeżonymi dla Codemasters. „Colin McRae"™ i podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi Colina McRae. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone dla ich właścicieli i wykorzystane są za licencją. GameSpy i „Powered by GameSpy" są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Gra NIE jest licencjonowana przez FIA ani inną związaną z nią firmę. PlayStation2 są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Enterteinment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

NEWSY

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji

NEWS INDEX

06 Lord of the Rings: the Third Age
07 Nintendo DS ukończone!
07 Marc Ecko's Getting Up
08 Juiced
08 Vietnam: the Tet Offensive
10 Oddworld: Stranger
10 Close Combat: First to Fight
10 Euro Rally Champion
12 Blinx 2: Masters of Time and Space
12 Worms Forts Under Siege
14 Cool Stuff
14 Dead to Rights 2
15 Vietcong: Purple Haze
16 Colin McRae Rally 2005
17 Bard's Tale
17 Snowblind
18 Conflict: Vietnam
18 Cold Winter
19 Fahrenheit
20 The Getaway: Black Monday
22 Def Jam: Fight For NY
22 NHL 2005
23 Metroid Prime 2: Echoes
24 Headhunter: Redemption
25 Tenchu Kurenai
25 X-Men Legends



Gra wygląda prześlicznie, a krótkie, kilkunastominutowe demo pokazane na E3 zdobyło nawet jakieś nagrody. Staramy się o grywalną wersję tej pozycji - może już za miesiąc...

DEVELOPER: STORMFRONT WYDAWCA: EA KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: GRUDZIEŃ

LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

>> LORD OF THE FANTASY CZY FINAL OF THE RINGS?

Pokazana po raz pierwszy na E3 "Trzecia Era", z miejsca okrzyknięta została amerykańską próbą zrobienia gry podobnej do Final Fantasy X. Nie bez powodu, bo na pierwszy rzut oka turowy system walki jest niemal żywcem przeniesiony z dzieł Square. Na dokładkę szefem projektu jest Steve Gray, który swego czasu pracował w Square nad Parasite Eve, a także przy boku mistrza Sakaguchiego działał przy niezapomnianym Final Fantasy 7. Miał się od kogo uczyć i postanowił to wykorzystać, mamy nadzieję, że z dobrym skutkiem. Tylko jak mu się udało namówić Electronic Arts do zrobienia erpega, a nie hack'n'slasha? Pozostanie to jego słodką tajemnicą, ale bez kilku odstępstw od klasycznie erpegowej akcji się chyba nie obejdzie. Pewnie będzie ich nawet całkiem dużo, ale mimo to – obronienie turowego systemu walki w grze robionej w EA to duży sukces. Najwyraźniej ktoś dostrzegł leżący w Lord of the Rings: The Third Age potencjał. Popatrzmy i my w takim razie.

Świat Śródziemia w wersji EA z powodów licencyjnych musi być dokładnie wzorowany na wizji Petera Jacksona, którą chyba wszyscy dobrze już znamy. Dlatego nie zobaczymy w LOTR: The Third Age niemal nic, czego byśmy już wcześniej nie widzieli w kinie. Co nie znaczy, że gra popchnie nas dokładnie tą samą ścieżką, którą podążała Drużyna Pierścienia. Ale podobną i to bardzo. Wiadomo już, że gra zostanie podzielona na dziesięć rozdziałów, z których każdy będzie się rozgrywał na innym obszarze. Z całą pewnością odwiedzimy Minas Tirith, Helmowy Jar, Rivendell, Isengard, a także wnętrze wieży Sarumana, Shire, Mordor oraz Gondor. Nie zabraknie z pewnością Morii i kto wie, może trafimy na przykład do Lothlorien. Są więc pewne powody do zadowolenia, jeżeli coś Wam te nazwy mówią oczywiście. Niestety będzie to rzeczywiście erpeg w iście japońskim stylu – kolejne miejsca na mapie świata staną się dostępne dopiero po wykonaniu określonych zadań w danym rozdziale. Nie będzie żadnej wolności podróżowania i żadnego wyznaczania nowych szlaków przez Śródziemie. Gra będzie więc liniowa, tyle tylko, że nieliniowe będą questy wewnątrz danych rozdziałów.

A na czym ma się opierać zrąb fabuły? Będzie to swoista wycieczka „Szlakiem Drużyny Pierścienia", wielorasowa ekipa, którą poprowadzimy przejdzie cały szlak chwały – wyruszy w trop za Gandalfem i spółką z Rivendell, zobaczy walkę z Balrogiem w Morii i tak dalej. Oczywiście nie zawsze będzie tak, że nasi bohaterowie będą walczyć ramię w ramię z Aragornem i resztą. Ale w Helmowym Jarze na pewno tak będzie, podobnie w Minas Tirith. Nie wiadomo jeszcze, co dalej, ale prawdę mówiąc wcale nie chcemy wiedzieć – lepiej, żeby EA nie spoilowało za bardzo fabuły.

Ekipa, którą poprowadzimy składać się będzie docelowo z sześciu osób, z których cztery są już znane z imienia i rasy. Będą to: Berethor, gondorczyk, który został wysłany w ślad za Bromirem (nie wiadomo czemu), Hadhod, krasnolud, zapewne jakiś krewny Gimliego, elfka Idrial z Lorien oraz Elegost, Strażnik z Północy, być może jeden z kumpli Aragorna. A jeżeli wśród pozostałych dwóch nie znajdzie się przynajmniej jeden hobbit, to niech nam tak włosy na stopach wyrosną. No dobra, ekipa jest sześcioosobowa, ale podczas starć walczyć będzie tylko czworo z nich i jak to w erpegach bywa ważny będzie

Nie znajdziemy tu żadnych sklepików i domokrążców z magicznymi toporami za pazuchą – ekwipunek będziemy zdobywać w walce lub znajdować.

dobór walczących w danej potyczce postaci, by odpowiednio wykorzystać ich umiejętności. Starcia mają być zarówno przewidziane scenariuszem, jak i losowe.

Podobno w grze nie znajdzie się specjalnie dużo interakcji z postaciami niezależnymi i to trochę martwi. Co to za erpeg, w której nie ma popularnych enpisów? Z drugiej strony, podczas wyprawy drużyna nie spotykała po odejściu z Rivendell jakiś mas ludzi, więc możliwe, że ma to jakieś tam uzasadnienie. Podobno znajdą się jednak takie miejsca, w których trzeba się będzie dużo nagadać.

LOTR: The Third Age prezentuje się nieźle, ale ciężko póki co stwierdzić, co z tego ciasta wyrośnie. Intrygująco za to brzmi możliwość zagrania po mrocznej stronie... Zapewne naszym celem będzie przeszkodzenie Berethorowi. Bo EA raczej nie pozwoli nam na dorwanie pewnego małego hobbita i zabranie mu skarbu. ■■

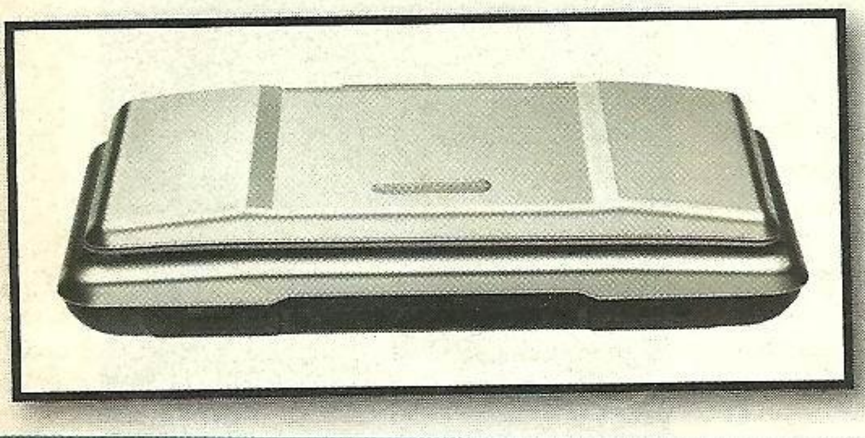
Gdy Nintendo zaczęło posługiwać się nazwą kodową Nintendo DS, nie było do końca wiadomo, co jest rozwinięciem tego skrótu - firma nigdy oficjalnie tego nie podała. Dominują dwie teorie - *Dual Screen* i *Developer's System*. Ta pierwsza wygląda bardziej prawdopodobnie.

NINTENDO DS™

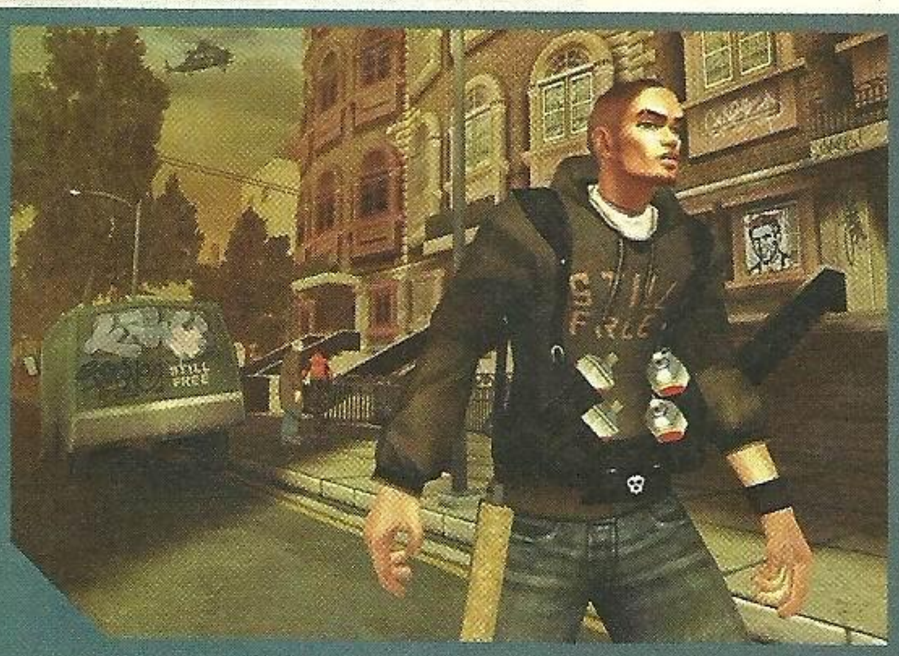
>> NINTENDO POKAZUJE OSTATECZNY DESIGN SWOJEJ NOWEJ KONSOLI

Oraz ostateczne logo systemu, które możecie podziwiać na górze strony. Zaczęło się pod koniec lipca – w okamgnieniu świat obiegł nowy wizerunek Dual Screena. Już podczas minionego E3 Nintendo zapowiadało, że design ich nowego handhelda ulegnie zmianie. I stało się. Nowy DS jest przede wszystkim o wiele cieńszy, co bardzo cieszy. Wcześniej było to grube bydle. Oprócz tego dodano drugi głośnik oraz schowek na stylusa, powiększono i lekko przemieszczono przyciski. Nadano DeeSowi trochę bardziej nowoczesny wygląd, poprzez niewielkie zaokrąglenie obudowy oraz dodanie kilku wcięć. NDS ma także stereofoniczne głośniczki, a także naturalnie pozwala na podłączenie słuchawek.

Jednak to nie koniec rewelacji. Nintendo DS oficjalnie będzie nazywać się... Nintendo DS. Wcześniej bowiem była to tylko nazwa robocza.



Big 'N' potwierdziło, że na całym świecie nad grami na NDS pracuje ponad setka zespołów, która tworzy przeszło sto dwadzieścia tytułów. Wśród nich są takie potęgi jak Capcom, Sega, Konami, Namco, Ubisoft oraz Electronic Arts. Jeszcze większe wrażenie robią (wprawdzie robocze) nazwy ich produkcji. Na DieSa zmierza Viewtiful Joe, Golden Eye, Rayman, Sonic, Final Fantasy, Secret of Mana, Dragon Quest czy Castelvania. No i nie można zapomnieć o serii Winning Eleven, która także trafi na handhelda Nintendo. Nie zabraknie również gier macierzystej firmy. Mario, Samus Aran oraz Link także w jakiejś formie zagoszczą na podwójnym ekraniku. NDS pojawi się w Europie w pierwszym kwartale 2005 roku. Jednak wcześniej, bo tuż przed gwiazdką 2004 zadebiutuje w USA i Japonii. Ostateczna cena konsoli nie została jeszcze podana do wiadomości, ale wielkie amerykańskie sieci handlowe przyjmują preordery na 199 dolarów. Niektórzy analitycy spekulują jednak, że być może cena nie przekroczy 150 dolarów, a to już byłoby cudnie za przenośną konsolę z trójwymiarową grafiką. ■ ■



Niedługo każdy co bardziej znany koleżka będzie chciał mieć swoje nazwisko przed tytułem gry.

DEV: THE COLLECTIVE WYDAWCA: ATARI KONSOLA: PS2 TERMIN: LATO 2005

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

>> MŁODY CZŁOWIEKU, WALCZ Z BABILONEM...

Marc Ecko powinien być Wam doskonale znany, jeżeli nie z nazwiska, to z tego, że to właśnie jego firma robi te fachowe ciuchy z charakterystycznym znaczkiem nosorożca. Marc Ecko sam był kiedyś artystą-graficiarzem, więc podstawy ma jak najlepsze, by firmować swym nazwiskiem grę, w której naszym zadaniem będzie zasuwanie ze sprayem po mieście i zostawianie tagów w jak najbardziej widocznych miejscach.

Ale o co tu chodzi? Ano oczywiście o przekaz i walkę o wolność słowa – główny bohater gry, niejaki Trane, mieszka w mieście New Radius i nie bardzo zgadza się linią polityczną władz miasta – ma ku temu powody, bo rządzący stosują raczej totalitarne metody. Zadaniem Trane'a będzie przekradnięcie się obok sił porządkowych (lub dokopanie im, bo walka też jest możliwa) w upatrzone miejsce, a potem oczywiście wymalowanie swojego przesłania. Na koniec pozostanie mu już tylko ulotnienie się z miejsca akcji; tak żeby go ci cholerni SOKiści...

Ups, sorki, wredni gliniarze z New Radius nie dorwali. Z czasem Trane stanie się prawdziwym przywódcą rewolucyjnego podziemia New Radius i doprowadzi do obalenia totalitarnego systemu.

Marc Ecko namówił do współpracy kilkudziesięciu najlepszych graficiarzy z całego świata, więc gra będzie prawdziwą galerią najlepszych tagów i innych dzieł blokerskiej sztuki. Klimat gry będzie oczywiście miejski, wprost z blokowisk – Atari chyba dobrze wyczuło koniunkturę. Mnóstwo ludzi słucha hip-hopu, więc możliwe, że gra w takich klimatach także ich zainteresuje. Oczywiście graffiti to nie to samo, co bling-bling, ale jak ktoś ma bardziej buntownicze nastawienie i chce walczyć z Babilonem, to Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure powinno trafić w jego gusta. Choć naturalnie sam pobrudzi się przy okazji Babilonem, ale, cóż – taką mamy rzeczywistość.

Nad Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure pracują chłopaki z firmy The Collective, twórcy świetnego i bardzo ładnego Buffy The Vampire Slayer i dość przeciętnego Indiana Jones and the Emperor's Tomb. Jeżeli ich najnowsza produkcja będzie tak ładna jak przygody Buffy (a na to się zanosi – na screenach prezentuje się bardzo dobrze) i równie grywalna, to będziemy bardzo zadowoleni. Wprawdzie klimat zupełnie inny, ale pomysł wydaje się całkiem fachowy – sami wprawdzie nie pójdziemy tagować pociągów, ale w grze? Chętnie. ■ ■

NEWSFLASH

Microsoft zamyka sportstudia
Po niedawnej informacji o wstrzymaniu linii sportowych gier w sezonie 2004/2005 Microsoft podał do wiadomości, że zamyka studia pracujące nad grami sportowymi. Wiadomo, że nowe edycje NFL Fever, NBA Inside Drive i NHL Rivals już się nie pojawią. Będzie natomiast kolejna część niesamowitego Amped. Los Top Spin i Linksa nie jest znany.

Madden superseller
Jeśli jesteśmy już przy grach sportowych, warto nadmienić, że niedawno w USA ukazał się nowy football amerykański EA Sports – Madden 2005, który pobił wszelkie rekordy sprzedaży wśród sportowych pozycji – w tydzień sprzedano milion i trzysta pięćdziesiąt tysięcy egzemplarzy tego tytułu. Ciekawe, czy w Polsce pójdzie dziesięć tysięcy Pro Evo 4?

Nie ma nowego Indiany, więc...
... Universal Studios szykuje film przygodowy utrzymany w tych samych klimatach, co seria przygód doktora Jonesa. A przy okazji dłubie też na boku grę. Sahara – bo taki tytuł noszą oba projekty – opowie o losach dzielnego Dirka Pitta (szkoda, że nie Dirka Digglera) na... Saharze. Będą kanibale, kopalnie złota, szaleni milionerzy, a z pewnością znajdzie się także ktoś do wystrzelania. Oba projekty pojawią się w 2005 roku - oto pierwszy screenshot.

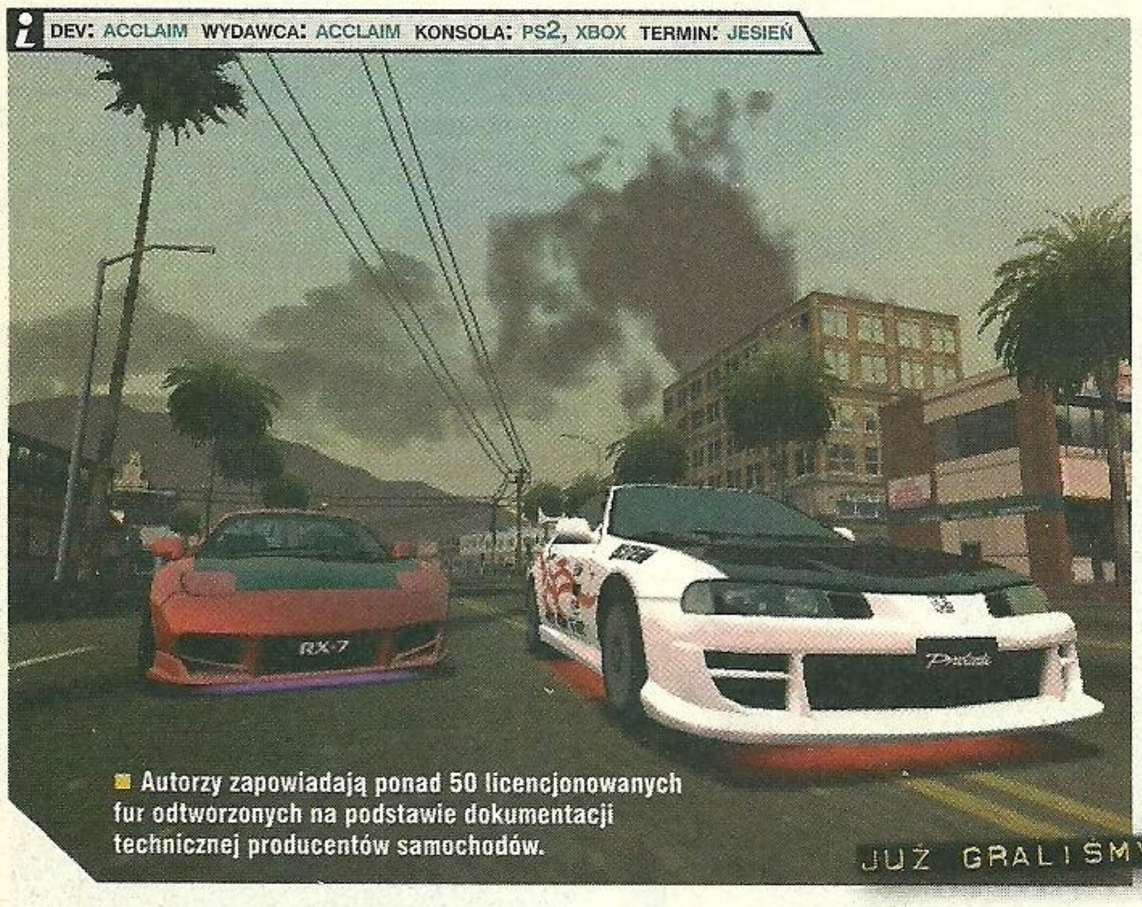
Rekin ludojad bohaterem?
Majesco kupiło prawa do wyprodukowania gry na licencji filmu Szczęki – z pewnością pamiętacie film o rekinie, któremu dzielny szeryf podsunął na obiad kabelek wysokiego napięcia. Na wykonawców została wybrana ekipa Appaloosa, twórcy choćby Ecco The Dolphin. Za rok przypada trzydziesta rocznica premiery filmu, więc gra będzie jak znalazł.

Terminator jest... Bloodrayne
Jak wiecie szalony Uwe Boll, reżyser ponoć niezwykle słabego *The House of the Dead* (którego nie możemy się doczekać na półkach wypożyczalni) kręci teraz Bloodranye. Do zagrania tytułowej roli zaprosił Kristiannę Loken, czyli straszliwą panią Terminator z *T3: Rise of The Machines*. Ciekawe, jak sprawdzi się w roli wampirzycy z gigantycznymi majchrami.

Shenmue III? Nie...
Nowy projekt Yu Suzukiego i jego ludzi to Shenmue Online, na - uwaga, uwaga - pecety. Gra ukaże się w 2005 roku w Japonii, Korei i Chinach. Akcja przeniesie graczy do HongKongu w 1980 roku. Betatesty mają rozpocząć się już w listopadzie - zajmą się nimi Koreańczycy, najwięksi fani gier online na świecie. Więcej informacji na www.shenmue-online.com. Szkoda, Yu.

Developerzy Need For Speed Underground 2 wiedzą już, że palnęli głupotę w pierwszej części - gracz mógł posiadać tylko jeden samochód. Wraz z NFSU2 to ma się zmienić; otrzymamy obszerny garaż, w którym dumnie staną liczne, piękne i lśniące maszyny.

DEV: ACCLAIM WYDAWCA: ACCLAIM KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: JESIEŃ



Autorzy zapowiadają ponad 50 licencjonowanych fur odtworzonych na podstawie dokumentacji technicznej producentów samochodów.

JUŻ GRALIŚMY

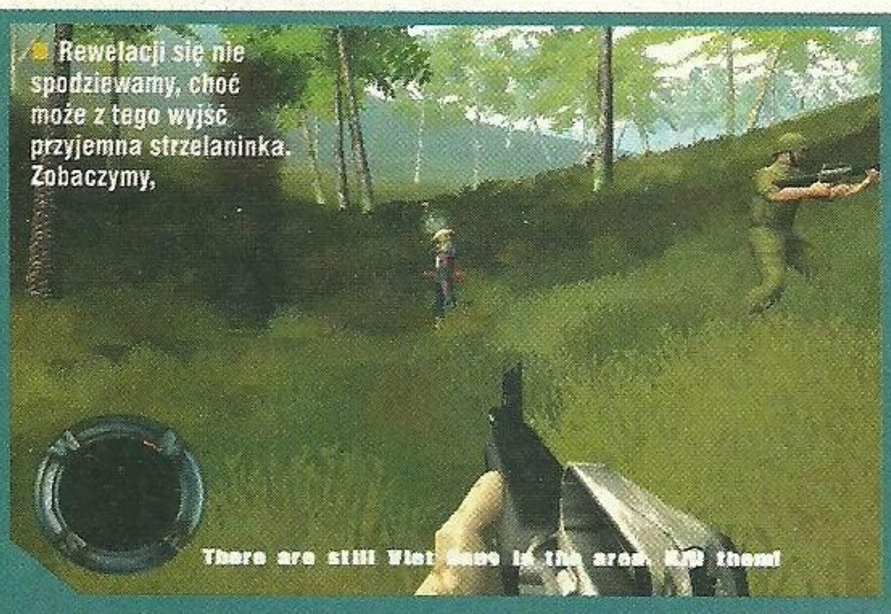
JUICED

>> PIMP JUICE ANYONE?

Dosłownie w ostatniej chwili do redakcji zapukał listonosz z wersją recenzowalną Juiced. Tekst za miesiąc...

Juiced to w dużym skrócie nielegalne wyścigi, tuningowane fury, duże zakłady i zdobywanie respecta. Ale też nieco więcej, bo Juiced, w przeciwieństwie do NFSU będzie miało o wiele bardziej otwartą formułę, a przebieg kariery ma być całkowicie nieliniowy. Między innymi dlatego, że gra korzysta z autosave'a i przegranej w wyścigu nie da się odwrócić, straconego szacunku odzyskać, a postawiona kasa przepadnie. A właśnie zakłady będą w Juiced najważniejszą częścią zabawy i dodającą jej swoistego smaczku. Tym bardziej, że gdy założymy się, że z kimś wygramy, to wcale nie musimy przyjechać na pierwszym miejscu w wyścigu – wystarczy, że dotrzemy do mety na przedostatnim, o ile konkurent będzie wąchał nasze spaliny. Szacunek też ważna rzecz – bez niego nie dotrzemy do niektórych wyścigów i szansa na zarobienie dodatkowej kasy przepadnie. Tuning również jest istotną częścią zabawy i oferuje ciekawą rzecz – możliwość obniżania lub zwiększania mocy silnika za pomocą komputerowego chipa. Po co to pierwsze, zapytacie. Ano po to, że w Juiced samochody podzielone są na klasy według mocy silnika właśnie i żeby uniknąć mozolnego dobierania części, tak żeby spełnić normy, pozwolono na jej obniżanie. Przykład – nasza Honda ma już powyżej 200 koni, ale dochodzimy do wniosku, że jest trochę za słaba żeby wygrywać w klasie 200-299 koni, więc trochę obniżamy moc i spokojnie możemy wymiatać w klasie 100-199 do momentu gdy nie zdobędziemy lepszego wozu lub nie dokupimy jakiegoś turbo. Dobry pomysł, ale w Juiced znajdzie się ich o wiele więcej. Szykuje się naprawdę dobra zręcznościówka – nie tak szybka, ładna i efektowna jak NFSU, ale wydaje się, że nieco ciekawsza, ze względu na hazard, nieliniową karierę i możliwość stworzenia własnej kolekcji samochodów. No i tryby online, w których będzie można nie tylko zakładać się o zwycięstwo, ale także postawić kasę na jednego z uczestników. Czujecie? Nie tylko ścigać się, ale także z wypiekami na twarzy oglądać pojedynki, zupełnie jak na wyścigach konnych! Czekamy na tę grę, bo pomimo tego, że tak dopasiona graficznie jak NFSU nie jest, to jest bardzo ciekawie pomyślana i może nieźle namieszać, a także spowodować, że następne pozycje w tym temacie będą jeszcze lepsze.

Marcellus ■ ■



Rewelacji się nie spodziewamy, choć może z tego wyjść przyjemna strzelaninka. Zobaczymy.

DEVELOPER: ATOMIC GAMES WYDAWCA: GOD KONSOLA: XBOX TERMIN: 2005

VIETNAM: THE TET OFFENSIVE

>> RUSZA KONSOLOWA WIETNAMSKA OFENSYWA

PlayStation 2 długo nie mogło doczekać się porządnej gry opisującej działania wojenne w Wietnamie. Potem na rynek wpadł niesamowity Shellshock: Nam '67, a w chwili obecnej na konsolę Sony zmierza już cała brygada „wietnamskich" gier. Oczywiście każda stara się jak najbardziej autentycznie oddać wojenne realia. Jedną z nich będzie Vietnam: The Tet Offensive, czyli kolejne spojrzenie na działania wojenne oczami zesłanego tam żołnierza. Twórcy gry z Atomic Planet starają się jak najdokładniej prześledzić historię, aby oddać autentyczny klimat piekła 1967 roku.
Oto, co już wiemy. Tet Offensive będzie efpeesem, który rzuci świeżo upieczonego poborowego przeciwko wściekłym żołnierzom Vietcongu i nie znającej litości armii Północnego Wietnamu. Tytułowa ofensywa była w rzeczywistości najkrwawszym, najbardziej katorżniczym i najcięższym do wyobrażenia wydarzeniem, jakie w ogóle przetoczyło się przez tę wojnę. Trzynaście dni krwawych mordów to według producentów doskonały temat na grę. Fabuła zaczyna się w momencie, gdy pewien agent CIA przypadkiem ląduje niebezpiecznie blisko granicy Kambodży. Zadaniem gracza będzie jak najszybsze dostanie się w te okolice i przejęcie przybysza, zanim komuniści położą na nim swoje łapska. Łatwo nie będzie, bo akcja toczy się podczas krwawego piekła na ziemi. Innowacyjnie zapowiada się system przedstawienia obrażeń naszych żołnierzy – im bardziej podziurawiony bohater, tym bardziej mozolnie będzie się poruszał i znacznie gorzej celował, co oczywiście ma na celu urealnienie rozgrywki. Według zapowiedzi, w grze znajdzie się cały arsenał i absolutnie wszystkie wehikuły, jakie w tamtym czasie przewijały się przez teatr działań wojennych. Pojawią się moździerze, terkoczące i nagminnie zacinające się karabiny, a także dewastujące otoczenie naloty. Vietnam: The Tet Offensive to tak naprawdę komplet misji do wykonania, z których każda w mniejszym, bądź większym stopniu odwoływać się będzie do wydarzeń z 1967 roku. ■ ■

newsflash

Mortal Kombat: Rozczarowanie
OK, dla tych co kupują tak zwane „importy" z Francji, mamy ostateczne wyjaśnienie sprawy Mortal Kombat: Deception. Jak być może pamiętacie w poprzednim numerze wspominaliśmy, że pojawiły się plotki, jakoby we Francji najnowsze MK miało mieć podtytuł Mystification, które zresztą Midway jakoś tam zdementował. A jednak – tytuł ulegnie zmianie, a powodem, całkiem słusznym zresztą, jest to, że Deception to po francusku... Rozczarowanie. Hehe, dobry tytuł, choć trochę mało marketingowy.

Sequel Legend of Mana?
Square Enix poszukuje pracowników do pracy nad kolejną grą z serii znanej w Japonii jako Seiken Densetsu, a po naszemu po prostu Mana. Wiecie co to znaczy, będzie kolejna część po Legend of Mana! Jak tylko czegoś się dowiemy, damy znać.

Acclaim bliski bankructwa?
Zyski Acclaimu spadają, straty rosną i całkiem prawdopodobne, że jak tak dalej pójdzie firma zostanie sprzedana lub po prostu zamknie swe podwoje. Szkoda by było stracić z rynku tak zasłużoną dla gier video firmę, dlatego kupujcie ich gry... No dobra, żartujemy. Ale od nadchodzących tytułów Acclaimu dużo będzie zależeć. Tyle, że nie są to jakieś wyczekiwane w napięciu hity. Zresztą sami popatrzcie: Worms Forts Under Siege, 100 Bullets, Juiced, The Red Star, The Bard's Tale... Mimo wszystko trzymamy kciuki.

Spadochroniarze w Sądzie Najwyższym
Czyli Acclaimu problemów ciąg dalszy. Wydawca przegrał z developerem, firmą BattleBorne sprawę w Sądzie Najwyższym Stanu Nowy Jork o niewypłaconą kasę z kontraktu na stworzenie gry i z tego powodu Combat Elite: WWII Paratroopers nie ukazało się w zapowiadanym terminie w USA (początek lipca) i nie ukaże się dopóki Acclaim nie wypłaci developerowi zaległej kaski. Nie wiadomo kiedy to nastąpi i czy w tej sytuacji gra w ogóle trafi do sklepów.

Resident Evil Outbreak File #2
Druga część internetowego obściskiwania się z zombiakami trafi do japońskich peesdwojek jeszcze w tym miesiącu. Oczywiście pod tytułem Biohazard Outbreak File #2. Gra będzie swojego rodzaju dodatkiem do pierwszej części – te same osiem postaci, ale więcej zwiedzania i chodzącego ścierwa. Data premiery w wersji anglojęzycznej nie jest jeszcze znana.

Zabawa w strażaka
Konami pokazało już jak to się robi w Firefighterze, teraz czas na kolejnego japońskiego developera – Spike i ich Hard Luck: Return of the Heroes. Gra ukaże się w Japonii wiosną przyszłego roku.

Sony wstrzymuje produkcję...
Monitorów LCD doczepianych do PS one. Powodem jest, oczywiście, malejąca sprzedaż urządzenia, której przyczyną jest fakt, że cena PS one w zestawie z monitorkiem jest porównywalna do ceny nowej PlayStation 2. Ale nie musicie się spieszyć, zapasów magazynowych jeszcze na trochę powinno wystarczyć.

DZISIAJ ZAMAWIASZ, JUTRO OTRZYMUJESZ !!!

RENOMA
FIRMA WYSYŁKOWA

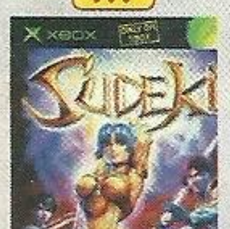
05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18

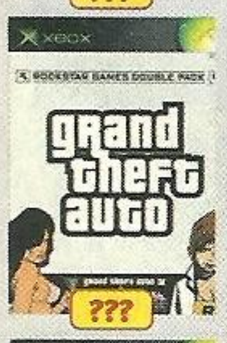
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

ZADZWOŃ I SPRAWDŹ NASZE CENY, GWARANTUJEMY ŻE MIŁO CIĘ ZASKOCZYMY!!!

X-BOX

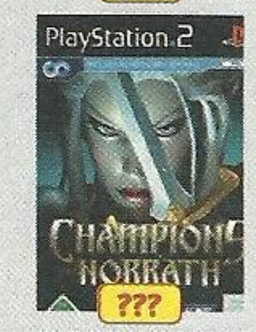
	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	949,-	od 599,-
KARTA PAMIECI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	179,-	139,-
AMPED	149,-	119,-
AMPED 2	199,-	149,-
BAD BOYS 2	179,-	139,-
BLADE 2	199,-	99,-
BLOOD WAKE	199,-	129,-
CHASSE	199,-	99,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	99,-
COLIN 4	169,-	129,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	99,-
DEAD OR ALIVE 3	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	139,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	119,-
DESERT STORM	189,-	119,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FIFA 2004	179,-	149,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
GTA PACK	189,-	149,-
HALO	199,-	119,-
HITMAN 2	199,-	129,-
HITMAN CONTRACTS	179,-	139,-
INDIANA JONES	199,-	139,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
LORD OF THE RINGS return of the king	79,-	69,-
MAFIA	189,-	139,-
MATRIX	179,-	119,-
MAX PAYNE 2	179,-	129,-
MEDAL OF HONOR RISING	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID 2	199,-	139,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2004	199,-	99,-
NBA 2K4	189,-	149,-
NEED FOR SPEED UNDER	149,-	119,-
NHL 2004	159,-	99,-
NHL 2K4	149,-	149,-
OTOGI	179,-	159,-
PANZER DRAGON ORTA	159,-	129,-
PRISONER OF WAR	149,-	99,-
PROJECT GOTHAM	149,-	99,-
PROJECT GOTHAM 2	159,-	129,-
RAINBOW SIX 3	189,-	139,-
RALLY SPORT CHALL. 2	189,-	149,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	119,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SILENT HILL	199,-	139,-
SOUL CALIBUR	169,-	139,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SSX 3	189,-	139,-
STAR WARS OLD REPUBLIC	189,-	149,-
TAO FENG	199,-	119,-
THE SIMPSONS	199,-	129,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY UNDERGRUND	179,-	129,-
TOP SPIN	189,-	149,-
TRUE CRIME	179,-	139,-
TOCA 2	189,-	139,-
TUROK	199,-	99,-
UNREAL 2	179,-	149,-
INNE	tel.	tel.





G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	599,-	od 349,-
KARTA PAMIECI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
007	199,-	139,-
1080 SNOWBORDING	189,-	139,-
BATMAN	199,-	119,-
BLOODY ROAR	199,-	149,-
CRAZY TAXI	199,-	99,-
DRIVEN	199,-	99,-
ETERNAL DARKNES	199,-	99,-
EXTREM G3	199,-	119,-
F ZERO X	189,-	149,-
F1 2002	199,-	79,-
FIFA 2002	199,-	99,-
ISS 2	199,-	99,-
LUIGI S MANSION	199,-	99,-
MARIO	199,-	99,-
MARIO PARTY 4	199,-	79,-
MARIO PARTY 5	189,-	139,-
MEDAL OF HONOR	199,-	139,-
METROID	199,-	129,-
MICKY MOUSE	199,-	99,-

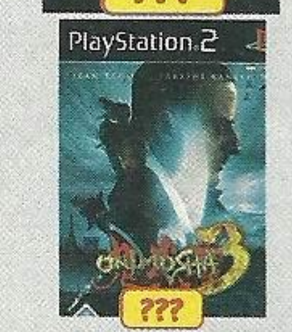


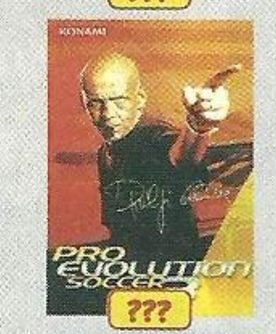
G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
MX RIDER	199,-	99,-
NBA CURTSIDE 2002	199,-	89,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-
NHL 2003	199,-	89,-
PIKMIN	199,-	99,-
RAYMAN 3	199,-	119,-
RED CARD SOCCER	199,-	149,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SONIC 2	199,-	149,-
SPIDER MAN	199,-	99,-
SPY HUNTER	199,-	99,-
SPYRO	199,-	99,-
SSX TRICKY	199,-	99,-
STAR FOX	199,-	99,-
STAR WARS	199,-	99,-
SUPER MARIO SUNHINE	199,-	99,-
SUPER MONKEY BALL	199,-	99,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	99,-
TARZAN	199,-	99,-
TUROK	199,-	149,-
UNIVERSAL STUDIOS	199,-	59,-
WAWE RACER	199,-	79,-
ZELDA	199,-	---
INNE	tel.	tel.

PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	899,-	od 549,-
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI SONY	109,-	89,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt	179,-	
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	179,-	129,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	139,-
ARMORED CORE 2	159,-	79,-
BAD BOYS 2	169,-	129,-
BALDURS GATE 2	199,-	139,-
BEYOND GOOD AND EVIL	199,-	139,-
BLOODY ROAR 4	199,-	99,-
BOUNCER	199,-	79,-
BURNOUT 2	149,-	119,-
CASTLEVANIA	195,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	139,-
CODE VERONICA X	79,-	69,-
COLIN 4	189,-	119,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CRASH NITRO	189,-	139,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DESERT STORM	149,-	99,-
DESERT STORM 2	195,-	119,-
DESTRUCTION DERBY	169,-	99,-
DEVIL MAY CRY	79,-	69,-
DEVIL MAY CRY 2	149,-	99,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	99,-
DRAGON BALL Z 2	189,-	149,-
DRAKAN	199,-	119,-
DRIVER 3	189,-	149,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-
EURO 2004	189,-	139,-
EYE TOY	139,-	99,-
EYE TOY GROVE	189,-	139,-
FIFA 2004	199,-	139,-
FINAL FANTASY X	119,-	99,-
FINAL FANTASY X2	189,-	139,-
FIND THE NEMO	189,-	129,-
FORBIDEN SIREN	189,-	139,-
FREEDOM FIGHTERS	119,-	99,-
FREEKSTYLE	199,-	99,-
GATEWAY	79,-	69,-
GRAN TURISMO 3	79,-	69,-
GRAN TURISMO CONCEPT	79,-	69,-
GRAN TURISMO PROLOGUE	149,-	119,-
GTA 3	99,-	89,-
GTA VICE CITY	129,-	99,-
HEAD HUNTER	119,-	79,-
HITMAN 2	119,-	99,-
HITMAN CONTRACTS	189,-	139,-
ICO	199,-	99,-
INDIANA JONES	199,-	129,-
JAK AND DEXTER	109,-	79,-
JAK AND DEXTER 2	199,-	119,-
KESSEN	109,-	99,-
LEGASY OF KAIN DEFIANCE	179,-	119,-
LEGION EXCALIBUR	159,-	119,-
LOTR: THE TWO TOWERS	79,-	69,-
LOTR: RETURN OF THE KING	99,-	69,-
MAFIA	179,-	139,-





PS 2

	NOWE	UŻYW.
MANHUNT	189,-	139,-
MATRIX	119,-	99,-
MAX PAYNE 2	189,-	99,-
MAXIMO	109,-	79,-
MAXIMO 2	199,-	139,-
MEDAL OF HONOR FRONT LINE	79,-	69,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	179,-	139,-
MIDNIGHT CLUB 2	159,-	99,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	129,-	99,-
MORTAL KOMBAT	199,-	119,-
MOTO GP 3	199,-	99,-
NBA 2004	179,-	119,-
NBA 2K4	179,-	139,-
NEED FOR SPEED UNDER	149,-	119,-
NHL 2003	199,-	89,-
NHL 2004	199,-	139,-
NHL 2K4	179,-	119,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	129,-
PRINS OF PERSIA	139,-	129,-
PRISONER OF WAR	119,-	89,-
PRIMAL	159,-	129,-
PROJECT ZERO	99,-	69,-
PROJECT ZERO 2	189,-	139,-
PRO EVOLUTION SOCCER 2	119,-	79,-
PRO EVOLUTION SOCCER 3	149,-	119,-
QUAKE 3	109,-	79,-
RATCHET AND CLANK 2	179,-	139,-
RAYMAN 3	199,-	99,-
RED FACTION 2	149,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	69,-
RING OF RED	199,-	129,-
RISE TO HONOR	179,-	139,-
SAMURAI WARRIORS	189,-	149,-
SHINOBI	119,-	79,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	189,-	139,-
SMUGLERS RUN	119,-	59,-
SMUGLERS RUN 2	119,-	79,-
SOCOM 2	189,-	139,-
SOUL CALIBUR	179,-	139,-
SOUL REAVER 3	179,-	139,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SSX 3	149,-	119,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	79,-
STATE OF ENERGENCY	129,-	79,-
STREET FIGHTER 3	199,-	79,-
STUNTMAN	199,-	89,-
SYPHON FILTER	179,-	139,-
TEKKEN 4	119,-	89,-
TEKKEN TAG T	109,-	79,-
TENCHU	199,-	99,-
THE HULK	189,-	99,-
THE SIMS BUSTIN OUT	189,-	139,-
THE THING	179,-	99,-
THE WAY OF THE SAMURAI	149,-	119,-
THIS IS FOOTBALL 2004	189,-	139,-
TIMESPLITTERS	109,-	79,-
TIMESPLITTERS 2	119,-	99,-
TOCA RACE DRIVER	99,-	59,-
TOMB RIDER	149,-	129,-
TONY HAWKS 4	99,-	89,-
TONY HOWKS UNDERGRUND	179,-	129,-
TRUE CRIME	169,-	129,-
TUROK EVOLUTION	139,-	89,-
TWISTED METAL BLACK	119,-	99,-
UNREAL	119,-	99,-
V-RALLY 3	119,-	99,-
VIRTUA FIGHTER 4 EVO	149,-	119,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WOLFENSTEIN	179,-	129,-
WRC 2	79,-	69,-
WRC 3	179,-	129,-
ZONE OF THE ENDERS 2	189,-	149,-
INNE	tel.	tel.

NOWOŚCI

DRIVER 3	tel.
HITMAN CONTRACTS	tel.
KIRBY AIR RAID	tel.
SYPHON FILTER	tel.
THIS IS FOOTBALL 2004	tel.
UNREAL 2	tel.
WAY OF THE SAMURAI 2	tel.

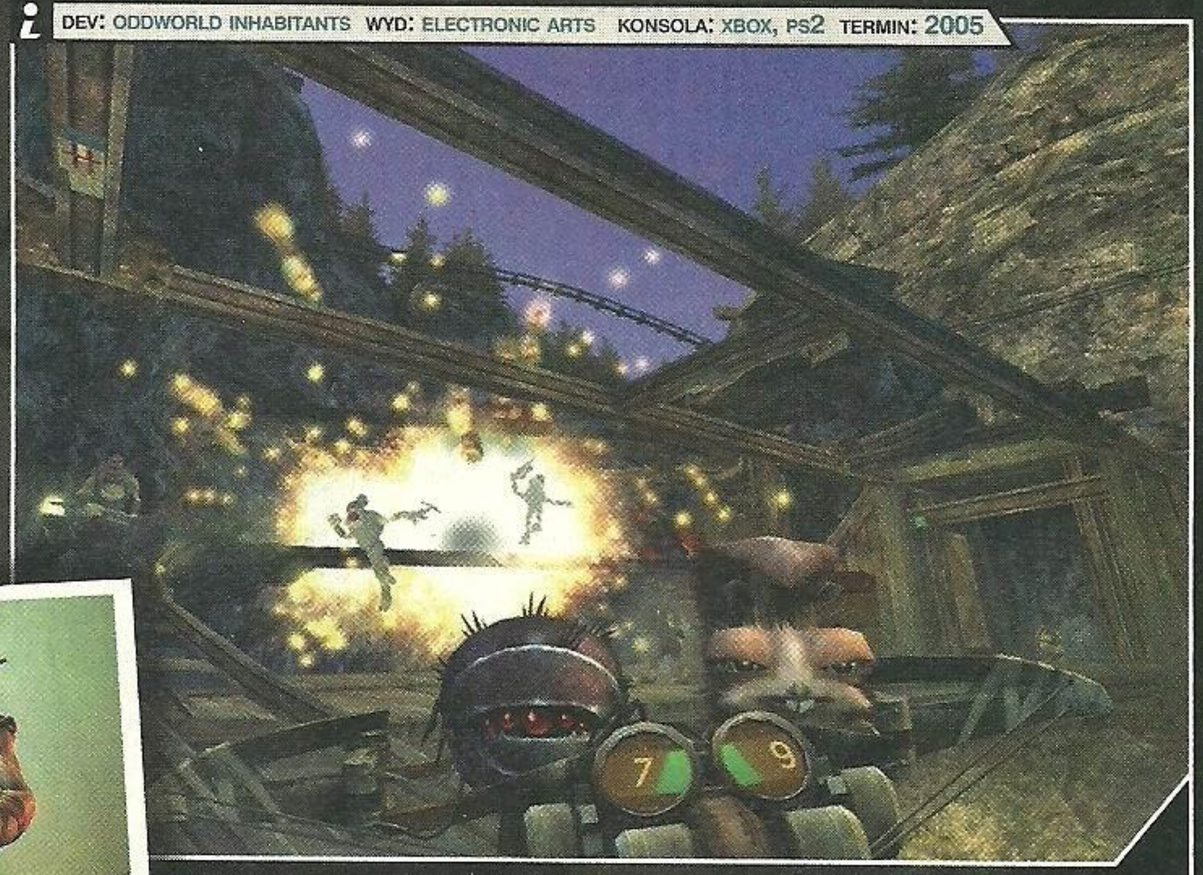
WYMIANA GIER · SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY · MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

Szef ekipy Oddworld Inhabitants Lorne Lanning potwierdza, że seria produktów opowiadających o świecie Oddworld planowana jest na pięć pozycji. Nie wyklucza jednak, że kolejne części przeniosą się na inny... nośnik. Będą renderowane filmy z pokrakami, czy co?

ODDWORLD: STRANGER

>> ABE I MUNCH NA EMERYTURZE - 'NOWY' W AKCJI

DEV: ODDWORLD INHABITANTS WYD: ELECTRONIC ARTS KONSOLA: XBOX, PS2 TERMIN: 2005



Choć gra zapowiada się intrygująco, dla niejednego fana Oddworldu wciśnięcie do tego świata shotoera fpp będzie nie lada profanacją. Ciekawe także, dlaczego Microsoft wycofał się z wydania tej pozycji.

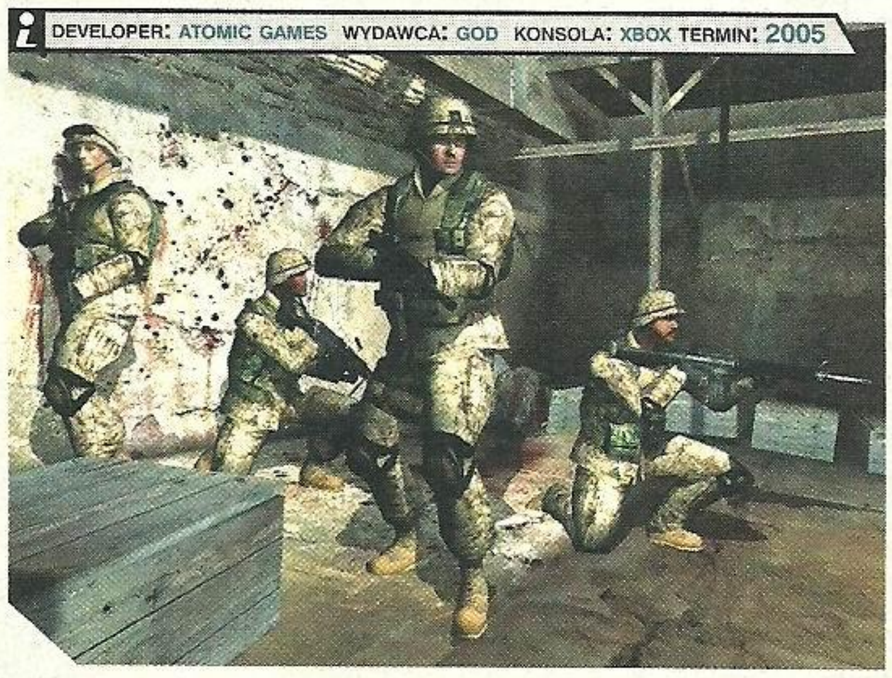
Przygody zielonego, pokracznego kosmitka o imieniu Abe zagarnęły na całym świecie rzesze wyznawców. Każdy posiadacz konsoli PS one przynajmniej słyszał o sympatycznej przygodówce rozgrywającej się w świecie Oddworld, ociekającej świetnymi, logicznymi zagadkami, nietuzinkowymi postaciami i prawdziwie unikalnym klimatem. Dość powiedzieć, że Oddworld to strasznie atrakcyjny i bogaty świat, który wręcz prosi się o więcej gier. Już niebawem wszystkich miłośników Odd-produkcji (czyli Abe's Odyssey, Abe's Exodus oraz Munch's Odyssey) czeka powrót w znane i lubiane klimaty, jednak tym razem nie będzie to już żadna logiczno platformowa przeprawa, a najprawdziwsza strzelanina widziana raz oczyma, a innym razem zza pleców kierowanej postaci. Z poprzedniczkami łączy ją zatem już tylko i wyłącznie środowisko gry. Można płakać, można też się cieszyć. Stranger to imię głównego bohatera, który na co dzień para się rzemiosłem łowcy nagród. Dzielny koleżka przemierza znane z poprzednich części krainy w poszukiwaniu nowych zleceń i czegoś do roboty. Łowca bardzo szybko odnajdzie kilku hojnych najemców, a będą nimi głównie dwie rasy – znane Mudokony i mniej znani Clackersi. Jeśli Stranger przyjmie postawione przed nim wyzwanie, zostanie automatycznie przeniesiony na teren misji, gdzie zadaniem będzie pochwycić swą zdobycz żywą lub martwą. Żywy towar oznaczał będzie naturalnie większe pieniądze, więc warto się chyba postarać. Tym bardziej, że łapanie pokrak to ponoć najzabawniejsza rzecz w nowym Oddworldzie, a cała gra w ogóle zapowiada się jako jedno, nieustające pasmo akcji.

Podczas zwiedzania świata, skakania po platformach, czy chociażby nabijania przypadkowych ofiar na kolce (bądź wrzucania ich w jakieś mordercze wentylatory) postać Strangera obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby. Natomiast wszystkie inne akcje, w tym używanie broni ukazane zostaną z oczu bohatera. Co wyróżnia ten shooter z masy innych pozycji? Cóż, przypomnijcie sobie sposób, w jaki Abe walczył w poprzednich częściach gry. Z reguły wykorzystywał do tego elementów otoczenia, bądź manipulował przeciwnikami. Stranger też korzysta z żywej amunicji i będą to między innymi pająki paraliżujące przeciwnika, skunksy zabijające smrodem, nietoperze działające jak naprowadzane rakiety, czy pszczoły imitujące karabiny automatyczne. Kluczem do sukcesu (podobnie jak w prequelach) będzie obserwowanie, jak przeciwnicy zachowują się pod wpływem działania poszczególnych rodzajów broni. Niektóre efekty (mimo, iż łatwo przewidywalne) totalnie Was zaskoczą. Ogłuszonych, bądź ubitych nieszczęśników Stranger zasysa specjalnym odkurzaczem, za co zarabia kasę. Naturalnie grafika wręcz ocieka starymi, rozpoznawalnymi miejscami (dżungle, kaniony, pseudo-futurystyczne miasta) oraz kreaturkami od zawsze zamieszkującymi Oddworld. Zapowiada się zatem intrygująca, nie pozbawiona komediowych elementów gra akcji i oby w ostatecznie ukończonym tytule nie zabrakło zabawnych patentów cechujących poprzednie części. ■■

EURO RALLY CHAMPION

Euro Rally Champion na PlayStation 2 szykują nam programiści z firmy Oxygen Interactive specjalizującej się w grach niskobudżetowych i zapowiadają, że będzie to bardzo fajne połączenie zręcznościowej jazdeczki z symulacją. Śmiemy trochę wątpić – gdy padają takie słowa zazwyczaj dostajemy do rąk typowego arkejda. Znajdziemy tu wszystkie klasyczne dla rajdówek elementy – zmienianie ustawień samochodu, mistrzostwa, time trial oraz tryb multiplayer. Ciekawostką będą odcinki zwane Extreme Exhibition po brzegi wyładowane szalonymi hopkami i stromymi podjazdami, na których do woli się wyżyjemy. W ERC przemierzymy lesiste, alpejskie oraz pustynne etapy umieszczone wbrew tytułowi nie tylko w Europie, ale także w Afryce. Gra pomykać będzie na enginie zapożyczonym od Codemasters i ich... Nie, nie Colina. IndyCar Series. A do sklepów trafi we wrześniu. ■■

DEVELOPER: ATOMIC GAMES WYDAWCA: GOD KONSOLA: XBOX TERMIN: 2005



Szykuje się fachowy, taktyczno-militarny kawałek softu - potrzebny graczom stęsknionym za wydawaniem komend i grzęźnięciem w długaśnych samouczkach.

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

>> POCZĄTEK XEROWANIA FULL SPECTRUM WARRIOR

Atomic Games to grupa pomysłowych spryciarzy. Pomińmy już fakt, że w pecetowym przemyśle gier militarno-strategicznych grzęzną od prawie dwunastu lat (zaczynali od serii V for Victory), a cała gromada ich produkcji doczekała się zaszczytnych wyróżnień. Zdolne chłopaki we współpracy z US Marines dostarczyli w zeszłym roku grę Close Combat Marine, a w rzeczywistości poważne narzędzie do symulowania i przeprowadzania treningów, z którego korzysta choćby słynna akademia wojskowa w West Point. Zgodzicie się chyba, że to całkiem solidna rekomendacja? Close Combat: First to Fight to najnowszy projekt Atomic Games powstający we współpracy z grupą Destineer, w którym gracze dostaną pod opiekę czteroosobowy oddział amerykańskich marines. Używając zarówno komend, jak i bogatego uzbrojenia, poprowadzimy batalion znakomicie wyszkolonych żołnierzy poprzez szereg ciekawych misji rozgrywających się gdzieś na środkowym wschodzie. Konflikty będą w miarę bliskie rzeczywistości, natomiast sposób wydawania komend i prowadzenia piechoty morskiej odzwierciedlony zostanie tak autentycznie, jak to tylko możliwe. W przygotowaniu gry pomaga (podobno) wielu żołnierzy, którym niejednokrotnie udało się zebrać kulkę w Iraku i Afganistanie. Mocne.
Developerzy starają się dopieścić oprawę gry, zaopatrując każdego z żołnierzy w pakiet realistycznych animacji ruchu, ładnie ich oświetlając i dając do rąk świetnie odwzorowaną broń. Solidnie zróżnicowano także otoczenie w grze – nasi podopieczni zabijać będą między innymi w kanałach, pałacach, ruinach, a ostatecznie też na zwykłych ulicach. Zapowiada się jednak na to, iż przez większość gry oglądać będziemy przycupniętych za rogiem chłopaków z palcami nerwowo zaciśniętymi na spuście – podobnie jak w Full Spectrum Warrior. Sterowanie nie zapowiada się na specjalnie skomplikowane. Przyduszając lewy spust otworzymy listę dostępnych komend. Dzięki niej rzucimy wojaków na ziemię, każemy się wzajemnie osłaniać, otworzymy ogień do przeciwnika i podrzucimy im jakieś wybuchowe niespodzianki. ■■

Syrokomli 14 03-335 Warszawa
Chmielna 98 00-801 Warszawa

ŚWIAT GIER
ROK ZAŁOŻENIA 1995
WWW.SWIAT-GIER.COM

czynne: pon-pt 10-19 / sobota 10-17

Nasza Oferta jest na 6 tkę

co tydzień nowości - zadzwoń - zapytaj - kup :)

na hasło:
- Wymiana
- Raty
- Serwis
SZKOLNE GRANIE
dostaniesz super upominek

Gierki już od 30 zeta!

Największa oferta w kraju!

realizacja w 24H
dziś zamawiasz - jutro odbierasz!

pełna oferta na stronie internetowej oraz pod telefonami: 022 814 27 66 / 022 620 91 92
0 501 707 919 / 0 501 196 694

regeneracja PŁYT CD

od 499 zeta

od 549 zeta

od 399 zeta

od 389 zeta
od 209 zeta

199 zeta

199 zeta

189 zeta

119 zeta

199 zeta

199 zeta

199 zeta

189 zeta

179 zeta

139 zeta

189 zeta

119 zeta

119 zeta

119 zeta

199 zeta

199 zeta

189 zeta

189 zeta

199 zeta

199 zeta

199 zeta

199 zeta

189 zeta

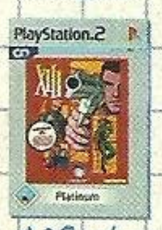
199 zeta

199 zeta

119 zeta

119 zeta

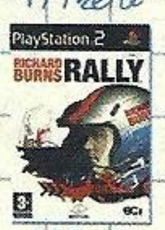
119 zeta


129 zeta

129 zeta

189 zeta

189 zeta


189 zeta

189 zeta

189 zeta

179 zeta

199 zeta

199 zeta

199 zeta

119 zeta

119 zeta

119 zeta

199 zeta

199 zeta

119 zeta

139 zeta

129 zeta

199 zeta

119 zeta

119 zeta

189 zeta

189 zeta

129 zeta

119 zeta

119 zeta

119 zeta

Wliczając mutantów choćby w postaci pinballa, Worms Forts Under Siege to bodaj dziesiąta część sagi o małych glistach. Już w 2000 roku sprzedaż gier z serii przekroczyła 4 miliony egzemplarzy. Jak będzie teraz?

Swoją drogą Microsoft ma niezłą wizję: nie wyda Strangera, a wyda Blinxa 2. Nieźle.

DEV: ARTOON WYDAWCA: MICROSOFT KONSOLA: XBOX TERMIN: JESIEŃ

BLINX 2: MASTERS OF TIME AND SPACE

>> BLINX, ŚWINIE I MANIPULACJA CZASEM

Pomimo słabych wyników sprzedaży Blinx: The Time Sweeper, w studiach Artoon powstaje druga część gry – Blinx 2: Masters of Time and Space. Co nam przyniesie? Spójrzcie na podtytuł (Władcy Czasu i Przestrzeni) – właśnie w nim kryje się odpowiedź, bo o ile w Blinx: The Time Sweeper kontrolowaliśmy tylko czas, to tym razem dochodzi jeszcze przestrzeń. To zasadnicza zmiana, ale wiąże się z nią jeszcze jedna rzecz – czas nadal kontroluje znany z pierwszej części żółty kot Blinx, ale przestrzeń ogarnąć potrafią tylko wrogie świnie, w które również się w wcielimy, bowiem Blinx 2 w trybie single player pokonamy właśnie znajomym kocurem lub jego przeciwnikami. Ale najpierw o Blinxie. W poprzedniej części najbardziej szwankowała zasada, wedle której by móc odpalić przypisaną sztuczkę z czasem trzeba było zebrać trzy kryształy tego samego koloru pod rząd. Było to męczące i nieefektywne. W Blinx 2 już tak oczywiście nie będzie – kryształy można kolekcjonować w dowolnej kolejności i po zebraniu odpowiedniej ilości wykorzystać je do zabawy czasem. W tym względzie umiejętności Blinxa nie zmienią się specjalnie, manipulacja czasem to między innymi przewijanie do tyłu, by odtworzyć stan poprzedni jakiejś rzeczy, nagrywanie tak, żeby kot mógł znaleźć się w dwóch miejscach jednocześnie, przewijanie do przodu w celu przyspieszenia akcji oraz pauza, która pozwoli uniknąć agresywnych zagrywek przeciwników. Oczywiście Blinx nadal będzie strzelał ze swojego cudownego odkurzacza, do środka którego zassiemy jakiś przedmiot, aby później wystrzelić nim w przeciwników. Na razie wychodzi więc na to, że granie Blinxem nie będzie się specjalnie różnić od tego, co już znamy.
Za to w momencie grania świniami Blinx 2 zacznie przypominać skradankę – prosiaczki muszą poruszać się cicho, unikać strażników i podkładać świnie... tfu, skórki od bananów, pod nogi przechodzącym kotom. Wbrew pozorom taka bananowa skórka jest niebezpieczną bronią – wystarczy jedno poślizgnięcie i strażnik padnie trupem. Oprócz tego świnie standardowo uzbrojone są w proce, z których pociski oszałamiają przeciwników, a także mają na wyposażeniu specjalną zmyłkę, dzięki której możliwe będzie wysłanie swego sobowtóra w celu odciągnięcia uwagi patrolujących kocurów. Ale te nie pozostają bezbronne – jeżeli nie dadzą się wywieść w pole i dopadną świnię, to bardzo szybko przerobią ją na mielonkę i koniec pieśni. Świńska umiejętność kontrolowania przestrzeni to między innymi Space Tunnel, czyli możliwość kopania tuneli pod ziemią i przedostawania się w inne części poziomu. Żeby nie było za łatwo, świnie nie będą mogły zbyt długo pod ziemią przebywać, bo się uduszą, ale za to będą przez peryskop obserwować co dzieje się na powierzchni.
Takich sztuczek będzie oczywiście więcej, ale na razie programiści trzymają je w sekrecie. Graficznie Blinx 2 nie ulegnie jakiejś gigantycznej poprawie, ale fakt faktem, że pierwsza część była wystarczająco ładna i to z pewnością nie ulegnie zmianie – Xbox ma wystarczająco dużo pary, by ukazać nam bajecznie kolorowy i szczegółowy świat Blinxa i dopalić go kilkoma nowymi efektami graficznymi. Będzie ślicznie. Ale jeszcze fajniejsze ma być to, że nie tylko zagramy Blinxem lub świńskim komandosem, ale także pobawimy się w multiplayerze oraz w trybie kooperacji. Artoon najwyraźniej postanowiło wlać w Blinx 2 tyle miodu, ile tylko się da. Już niedługo zobaczymy, co im z tego wyszło. ■■

DEV: TEAM 17 WYD: ACCLAIM KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: JESIEŃ

Wygląda na to, że w Wormsach nie da się już wymyślić czegoś, co naprawdę skopałoby tyłek.

WORMS FORTS UNDER SIEGE

>> KTO PIJE I PALI TEN NIE MA ROBALI? GUZIK PRAWDA

Starcia małych, agresywnych robaczków uzbrojonych w strzelby, dynamit, granaty, wyrzutnie pocisków i eksplodujące owieczki pokochał każdy, nawet najbardziej ponury gracz. Wormsy zawojowały świat (głównie PC), a przeniesienie tej zabawnej mini-strategii w środowisko 3D było sporym błędem ze strony Team 17 i znacząco zaniżyło grywalność tytułu. Humor i taktyczne planowanie pozostały, ale prostota, która dotąd charakteryzowała rzeźniczą serię gdzieś się niestety ulotniła. No nic. Niezrażeni ocenami twórcy ponownie zaatakują rynek gier trójwymiarowymi robaczkami, znacznie rozbudowując przy tym zabawę. Oto na polu bitwy pojawią się kluczowe dla rozgrywki budynki, znacznie wpływające na przebieg wyrzynki. Robactwo będzie w stanie wznosić własne budowle, zmieniające totalną rozwałkę w bardziej taktyczną przeprawę. Wormsy wybudują cytadele, wieże, zamki, szpitale, zbrojownie, laboratoria i temu podobne. Po co? Szpital naprawi nadszarpnięte zdrowie, zbrojownia uzupełni braki w arsenale, a laboratoria opracują stosowne ulepszenia morderczego zestawu broni. Stojące obok siebie budynki automatycznie połączy most, co znacząco ułatwi różowym glistom poruszanie się między nimi. Takie konstrukcje naturalnie można przeciwnej drużynie zdemolować, a pomysłowość Team 17 nie ma w tym miejscu granic. Najdziwniejsza jest spluwa wypluwająca z siebie nosorożce, które z całych sił napierają na wrogie zabudowania.
Podstawowa mechanika gry nie ulegnie zmianom – Worms: Forts Under Siege pozostanie turową strategią, w której uzbrojony po zęby osobnik będzie miał niewiele czasu na wykonanie ruchu, przymierzenie się do strzału i oddalenie na bezpieczną odległość. Znak firmowy serii, czyli gigantyczny zestaw wymyślnego uzbrojenia (boskie granaty, grzmiące babcie...) uzupełnią liny i jetpacki pomagające w poruszaniu się po trudnym terenie. Zmianom nie ulegną również nienaruszalne i święte zasady gry – totalna rzeź, gdzie ostatni żywy reprezentant drużyny zdobywa punkt. Świetnie. Wszystko fajnie, ale po dość pobieżnym sprawdzeniu wczesnej wersji gry, nie mamy jednak zbytnich złudzeń – lekko zmodyfikowany wygląd robaczków, nadal szwankujące poruszanie się po trójwymiarowym świecie i nieprecyzyjne celowanie z pewnością nie zapowiada gry, na którą warto czekać z wywieszonym językiem. Może chłopaki z Team 17 coś tam jeszcze doszlifują przed premierą, ale czasu mają niewiele. ■■

newsflash

Ninja zmienia adres
From Software pozyskało od Activision pełne prawa do produkowania i wydawania gier z serii Tenchu. Activision wyda jeszcze tylko Tenchu Kurenai, a potem wszystkie prawa do tworzenia i sprzedaży nowych gier w serii przejdą na From Software. Activision zachowa jednak w swojej stajni wszystkie wydane dotychczas już tytuły. Niestety, nowy wydawca nie zapowiedział jeszcze nowego Tenchu...

Starcraft: Ghost ma developera
Zaledwie w kilka tygodni po osieroceniu Starcrafta przez Nihilistic Blizzard zapowiedziało, że od teraz grą zajmuje się firma Swingin' Ape, znana z niezłego Metal Arms: Glitch in the System. Mało tego, Bujająca Małpa prawdopodobnie zajmie się w przyszłości tworzeniem innych multiplatformowych gier Blizzarda. No, trzeba przyznać, że Blizzard nie zasypiał gruszek w popiele i szybciutko znalazł nowego developera. Za kilka miesięcy powinniśmy już coś wiedzieć, ale do wydania gry i tak pozostaje pewnie najmarniej rok. Trzymamy kciuki.

HDLoader story
Przez pewien czas na rynku istniało sobie urządzonko zwane HDLoader, które pozwalało na wrzucanie gier na twardy dysk do PS2 (można było także przez Network Adaptor podłączyć własnego twardziela), co przyspieszało przede wszystkim czas ładowania, ale poprawiało również płynność gier, które nie musiały się już doczytywać w locie z dość wolnego napędu DVD. HDLoader miał też poważne wady – bardzo wiele pozycji po prostu nie chciało działać po przegraniu na twardy dysk. Sony bardzo się ta inicjatywa nie spodobała, oczywiście ze względu na piractwo i ukręciło sprawie łeb... Wprowadzono zakaz sprzedaży. Tyle, że ta HyDra ma, jak się okazuje nieco więcej głów – jak grzyby po deszczu zaczęły powstawać nowe i lepiej wyposażone urządzenia tego typu. Ludzka pomysłowość nie zna granic.

Blu-Ray w PlayStation 3
Oficjalnie ogłoszono, że w PlayStation 3 zastosowany będzie najnowszy rodzaj napędu wyprodukowany w technologii Blu-Ray. Blu-Ray wykorzystuje zamiast czerwonego dużo dokładniejszy niebieski laser i oferuje dzięki temu o wiele większą pojemność płyt DVD. Na płytkę Blu-Ray wchodzi do 26GB danych, gdy na normalny dysk DVD zaledwie 4.7GB. W nowej konsoli Sony zostanie zastosowana nieco mniej pojemna płyta – 23GB, ale to i tak przecież prawie pięć razy więcej niż obecnie. Wyobrażacie sobie ile materiału można na taką płytę wcisnąć?
Nowa technologia zadebiutuje na rynku wiosną przyszłego roku i na starcie zapewne będzie wykorzystywana w odtwarzaczach DVD nowej generacji. Technologia Blu-Ray (lub konkurencyjna – Blue Laser) prawdopodobnie bardzo szybko podbije rynek multimediów, a szczególnie filmów DVD ponieważ możliwe będzie zastosowanie dużo mniejszej niż obecnie kompresji obrazu video, a także przystosowanie filmów do formatu HDTV. Aha, i nie martwcie się na zapas – specyfikacja Blu-Ray zapewnia odczyt także normalnych płyt DVD, więc kolekcja filmów nie pójdzie na śmietnik.

Kolejny Mortal Kombat
Krążą plotki jakoby Midway pracowało już nad kolejną częścią serii Mortal Kombat. Siódmą już zresztą. I nie byłoby w tym nic specjalnego, gdyby nie fakt, że developer szykuje ją już na następną generację konsol – Xbox 2 i PlayStation 3, oraz niesprecyzowaną platformę przenośną! Szczegółów oczywiście brak, ale coś nam się zdaje, że będzie to jeden z tytułów startowych którejś z konsol. Ciekawe tylko, której?

UL.KONDRATOWICZA 37 03-285 WARSZAWA TEL./FAX (022)676 99 93 TEL.KOM.0503 624 692

czynne pon. pt. 11-19
sob. 10-14

WPROST TROIMY SIE ŻEBY NIEŹLE ZABAWIĆ CIE TEGO LATA...

PS2 od 499 PLN

GCN od 349 PLN

XBOX od 499 PLN

GBA od 200 PLN

PSONE od 200 PLN

WSZYSTKIE NOWOŚCI PS2 XBOX GCN OD 149 PLN DO 199 PLN

wysyłka dostawa 24h

www.madgames.pl

GRY · KONSOLE · SPRZEDAŻ · SKUP · SERWIS · RATY · WYMIANA · AKCESORIA · regeneracja płyt CD

COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

MAD GAMES

najniższe ceny (gry od 30 PLN) najgorętsze nowości wybór ponad 200 tytułów najwyższa jakość usług

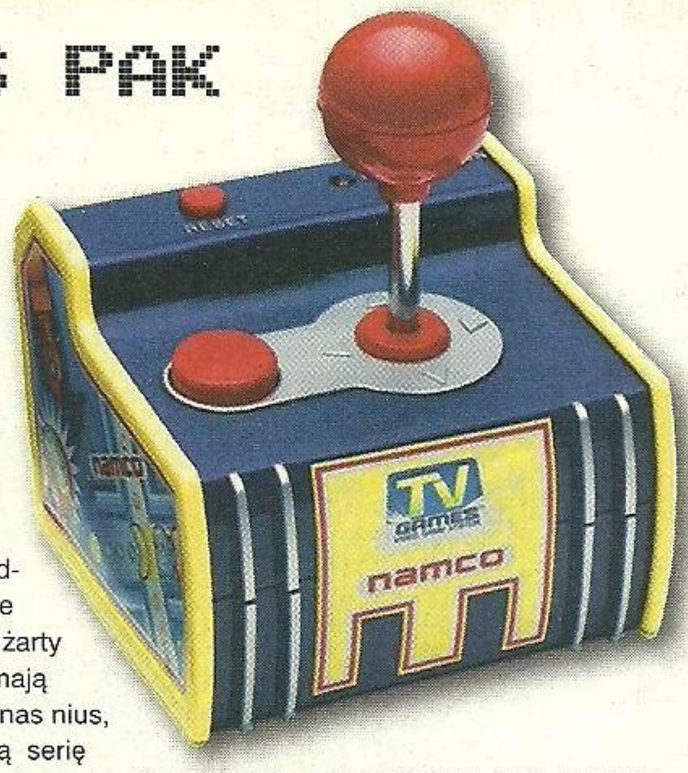
W pierwszej części Dead to Rights bohatera w niektórych misjach wspomagał pies Shadow. Na żadnym ze screenów dostarczonych przez Namco nie ma kundla, ale podobno wierny druch powróci, by kopać tyłki razem z Jackiem.

GADŻETOMANIA

Gadżety, wynalazki i inny totalnie zbędny, ale fachowy sprzęt

NAMCO TV GAMES PAK

☒ **Kto:** Namco i Jakk's Games
☒ **Za ile:** 29,99 dolarów
☒ **Gdzie:** www.jakkstvgames.com/namco



Moda na retrogranie sięgnęła już mainstreamu - interes zwietrzyła firma Jakk's TV Games, specjalizująca się w wyciąganiu z lamusa popularnych gierek i sprzedawaniu ich w nowych papierkach. Gracz kupuje joystick, który podłącza bezpośrednio do telewizora. W pakiecie Namco otrzymuje takie gry: Bosconian, Dig Dug, Rally X, Pac-Man i Galaxian, w stuprocentowych konwersjach z automatu. Jest też pakiet z grami Atari (i kultowym joypadem od Atari 2600, hehe), a także druga kolekcja Namco... i na tym się nie skończy. Niedawno pojawiła się informacja, że firma podpisała kolejne umowy licencyjne, dzięki którym wyprodukuje dalsze zestawy swoich zabawek. I tu już nie ma miejsca na żarty - Midway, Capcom, Activision to nie są małe firemki, które mają czas na zabawę. Jednak największą niespodzianką był dla nas nius, że jeszcze w tym roku ukaże się zestaw zawierający kultową serię gier EA Sports z 1995 roku (jeszcze w 2D, z widokiem z góry) - co powiecie na taki pakiet: FIFA 95, NHL 95, NBA LIVE 95, MADDEN 95? Dla nas bomba... ■

GBA MOVIE PLAYER

☒ **Kto:** jakieś zdolne Chińczyki
☒ **Za ile:** 24,99 dolarów
☒ **Gdzie:** www.lik-sang.com

Ze względu na swoje nikczemne gabaryty, ale dobre podświetlenie ekranu i fachowy wygląd Gamebo Advance SP znakomicie nadaje się na przenośnego Jukeboxa i szkoda, że Nintendo nigdy nie wpadło na ten pomysł. Do realizacji przestąpili więc sprytni Chińczycy i wymyślili GBA Movie Player. Za około 100 złotych każdy może stać się posiadaczem specjalnego carta-przejściówki, do której wciska się kartę Compact Flash - taką samą, jak do aparatów cyfrowych. Na carcie-matce znajduje się player muzyki w formacie MP3, czytnik do eBooków oraz odtwarzacz filmów, które można konwertować do odpowiedniego formatu/rozmiaru na pececie przy pomocy dołączonego oprogramowania. Niezły bajer. Na czym polega haczyk? Po pierwsze, wydatek 100 zeta na Movie Player to dopiero początek zabawy - trzeba przecież kupić jeszcze kartę CF i to najlepiej o pojemności 256 megabajtów. Po drugie, żeby przenosić pliki z PeCeta do GBA trzeba dokupić specjalny czytnik kart. A po trzecie i najważniejsze - efekt jest przeciętny, GBA ma zwyczajnie za słaby procesor. Ale jako czytnik eBooków z jednoczesnym odtwarzaniem muzy sprawdza się nieźle. ■

ACTION REPLAY MAX

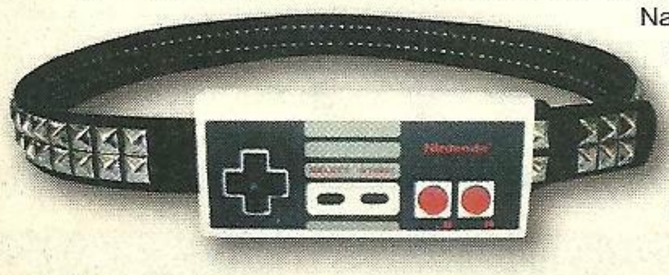
☒ **Kto:** Datel Design & Development
☒ **Za ile:** ok. 229 złotych
☒ **Gdzie:** www.datel.co.uk

Datel od dawna specjalizuje się we wszelkich urządzeniach ułatwiających życie graczom. Flagowym produktem firmy jest jednak Action Replay, który w wersji MAX przeznaczonej dla PlayStation 2 chyba doszedł już do końca swojej ewolucji. Naprawdę, ciężko wymyślić co jeszcze można wcisnąć do kolejnych wersji. AR MAX to po pierwsze i najważniejsze pomoc w grach - nieskończone życia, broń i tak dalej. Koniec ze żmudnym wpisywaniem kodów, wystaczy podpiąć Network Adaptor i urządzonko samo ściągnie z internetu nowe kody i cheaty. AR MAX odpala filmy DVD z każdego regionu świata, potrafi przerzucić save'y z karty pamieci na dowolny pendrive/flashdrive wciśnięty w port USB konsoli, ma nawet opcję chata internetowego dla wszystkich entuzjastów tej rozrywki. Natomiast zupełnie nowym dodatkiem jest Max Media Player, który odtwarza muzyczne pliki MP3 i filmy w DivX zapisane na płytkach CDR, a robi to nad podziw sprawnie. Na koniec zaś zdolni inżynierowie z Datela wcisnęli emulator konsoli Sega Master System - wystarczy włożyć płytkę z romami, by na nowo odkryć setki klasyków... Co za goście. ■

NES BELT BUCKLE

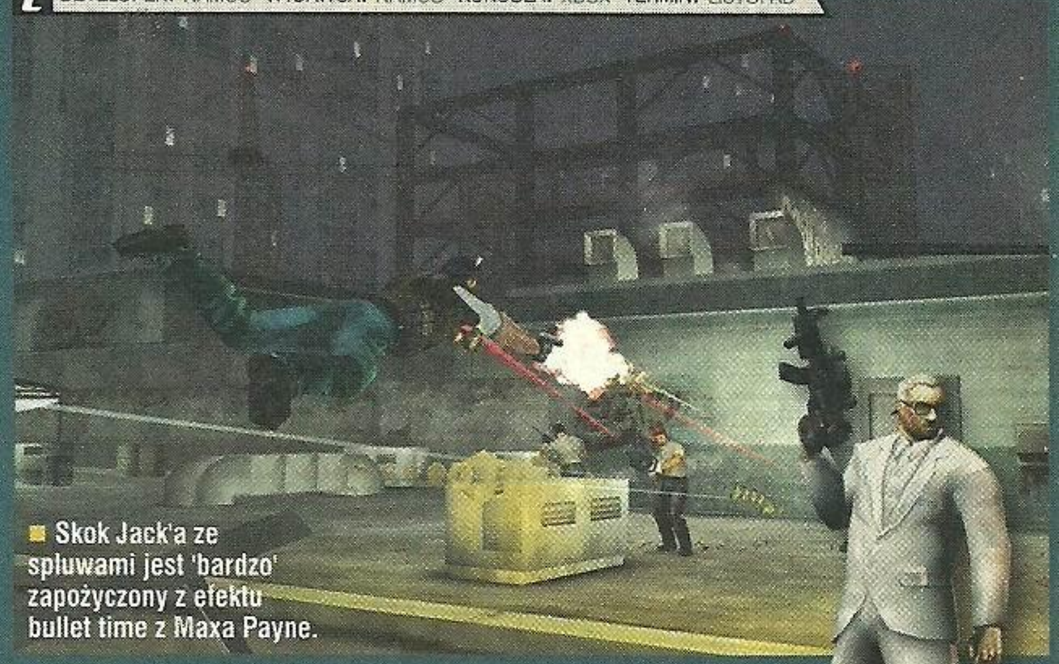
☒ **Kto:** Nesbuckle
☒ **Za ile:** 19,95 dolarów
☒ **Gdzie:** www.nesbuckle.com

Dobra wiadomość dla wszystkich konsolowych turbolanserów, a szczególnie fanów Nintendo pragnących wyrazić swoje przywiązanie do ukochanej firmy. Za niewielkie pieniądze można już kupić fantastyczną klamrę do paska, zrobioną z oryginalnego kontrolera 8-bitowego Nintendo Entertainment System. Firma sprzedaje tylko klamrę, trzeba więc dokupić jeszcze pasek, bądź wykorzystać do tego celu już posiadany.



Na stronie, z której można zamówić ten gadżet (tak, wysyłają także do Polski!) znajduje się stale rozrastająca się galeria posiadaczy Nesbuckle, do której warto zajrzeć po niezły brecht. Aha - firma ostrzega przed aukcjami na Ebay'u - sprzedawane tam klamry są jedynie imitacjami przedpotopowego jopyada. Oryginalne tylko u nich. ■

DEVELOPER: NAMCO WYDAWCA: NAMCO KONSOLA: XBOX TERMIN: LISTOPAD

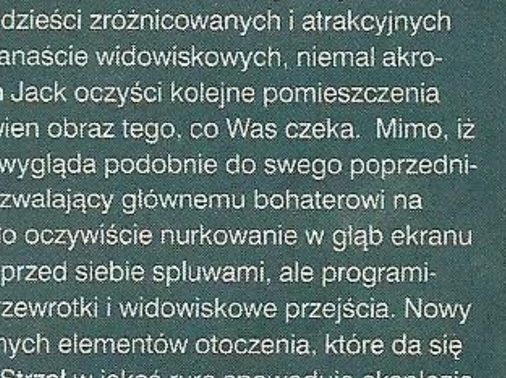


Skok Jack'a ze spluwami jest 'bardzo' zapożyczony z efektu bullet time z Maxa Payne.

DEAD TO RIGHTS 2

>> JACK SLATE IS BACK!

Pamiętacie historię związaną z pierwszą częścią tej gry? Jesienią 2002 roku Dead to Rights ukazało się na konsoli Xbox było i stosunkowo trudnym shooterem TPP. Aby w miarę rozsądnie rozprawić się z przeciwnikami, należało bardzo często kryć się zarówno za ścianami, jak i plecami pochwyconych wrogów. Natomiast kilka miesięcy później światło dzienne ujrzała kolejna wersja tej gry, tym razem przeznaczona na PS2 i pomijając już znacznie obniżony poziom trudności, skupiała się ona w znacznej mierze na beztroskim lawirowaniu między przeciwnikami i opróżnianiu kolejnych magazynków. Mimo, iż obie gry obsługiwało się identycznie, a projekty poziomów pozostały nietknięte, inaczej grało się w Dead to Rights na Xboxie, a inaczej na PS2. Wraz z Dead to Rights 2 Namco chce to jakoś rozsądnie wypośrodkować. Jack Slate, główny bohater obu części opuszcza Grant City i rozpoczyna nowe życie w bliżej nieznanym mieście. Namco uważnie broni się przed przeciekami dotyczącymi fabuły, ale wiadomo, że i tym razem Slate'owi nie zabraknie powodów do łamania rąk, ukręcania łbów i siania ołowiem na wszystkie strony. Przez te osiem tłuściutkich poziomów (bo na tyle zaplanowana jest gra) Jack zaopatrzy się w takie dobra jak miecze, spluwy, metalowe rury, a nawet potężnego, znacznie przewyższającego go rozmiarami vulcana. Będzie zatem w czym wybierać, bo autorzy obiecują łącznie ponad trzydzieści zróżnicowanych i atrakcyjnych broni. Świetnie. Dorzućcie do tego kilkanaście widowiskowych, niemal akrobatycznych akcji, przy pomocy których Jack oczyści kolejne pomieszczenia z nieprzyjaciół i będziecie mieli już pewien obraz tego, co Was czeka. Mimo, iż Dead to Rights 2 na pierwszy rzut oka wygląda podobnie do swego poprzednika, napędza je zupełnie nowy silnik pozwalający głównemu bohaterowi na nowe zagrania podczas walk. Pozostało oczywiście nurkowanie w głąb ekranu w zwolnionym tempie z wystawionymi przed siebie spluwami, ale programistom udało się wzbogacić to o fajne przewrotki i widowiskowe przejścia. Nowy silnik to także większa ilość interaktywnych elementów otoczenia, które da się zniszczyć kilkoma celnymi trafieniami. Strzał w jakąś rurę spowoduje eksplozję gorącej pary, która poparzy stojącego w pobliżu przeciwnika. Tak to działa. W ogóle spodziewajcie się w grze sporej ilości krwi i przemocy, ale oczywiście nie tak eksponowanej jak choćby w Manhunt. Niemniej, najciekawsze zgony zostaną dokładnie ukazane w zwolnionym tempie. Aha, pomimo ostrej wyrzynki w Dead to Rights 2 nie zabraknie kilku logicznych zagadek i znanych z poprzedniej części mini-gier. Namco nie chce jednak, aby te elementy odwracały uwagę graczy od głównej linii scenariusza. Gra ma być łatwiejsza od poprzedniczki, co nie oznacza, że przeciwnicy do reszty pogłupieją. Nie. Skubańcy potrafili się będą rozdzielić tak, że jeden z nich poprowadzi ostry ostrzał, a drugi zajdzie w tym czasie gracza od tyłu. Posiadaczy Xbox Live! ucieszy zapewne możliwość skonfrontowania swoich wyników z innymi właścicielami tej gry. Spodziewamy się także konnwersji na PS2 w odpowiednim czasie. ■■

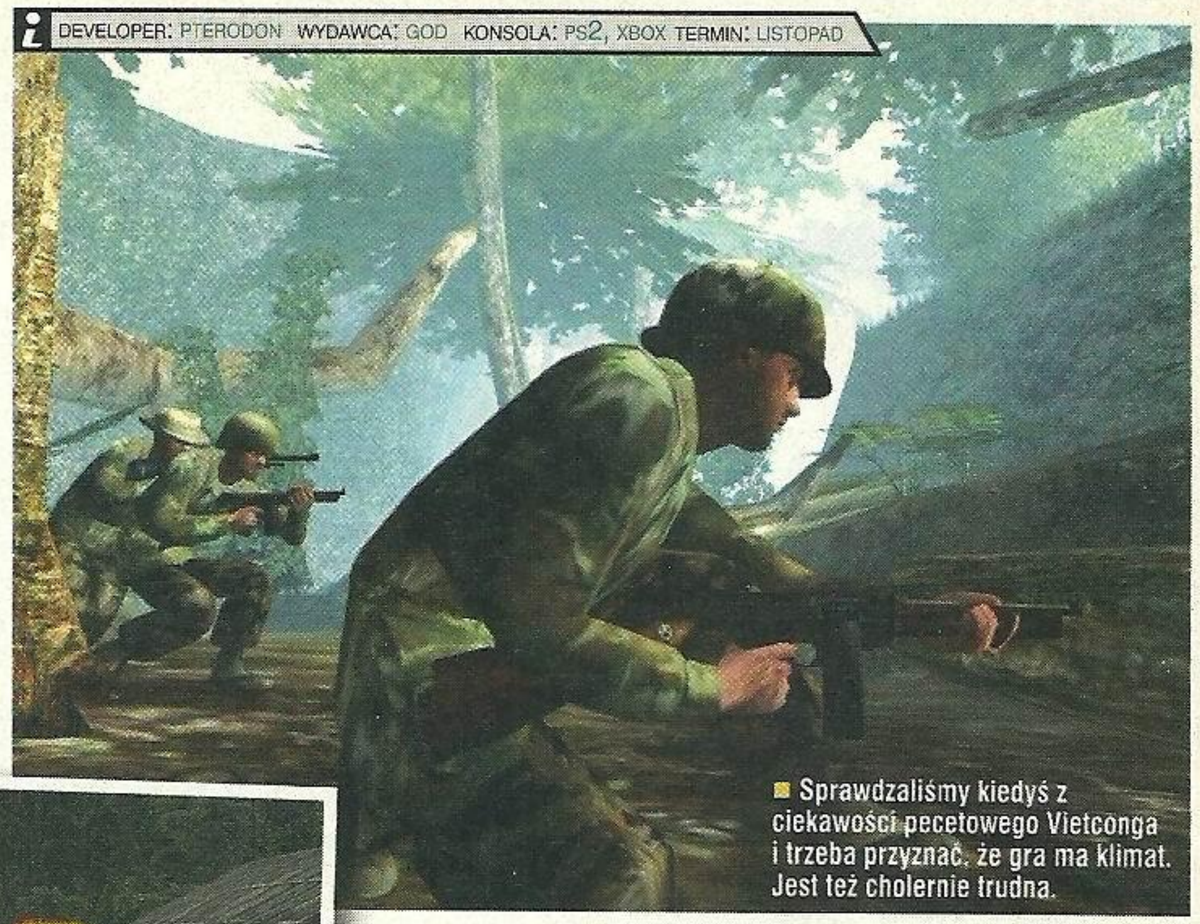


Grafika otoczenia uległa znacznej poprawie - geometria wydaje się bardziej skomplikowana.

VIETCONG: PURPLE HAZE

>> POWRÓT DO WIETNAMU 4: WIETNAM WCIĄŻ PŁONIE

DEVELOPER: PTERODON WYDAWCA: GOD KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: LISTOPAD



Sprawdzaliśmy kiedyś z ciekawości pecetowego Vietconga i trzeba przyznać, że gra ma klimat. Jest też cholernie trudna.

Gry opisujące konflikt amerykańskich żołnierzy z bezlitosnymi partyzantami Vietcongu starają się przede wszystkim bazować na rzeczywistych wydarzeniach. Ich twórcy nie szczędzą nam wypowiedzi, jak bardzo starali się oddać realizm starć. Nie inaczej będzie w tym przypadku.

Vietcong: Purple Haze to historia dowódcy oddziału amerykańskiej armii – Steve'a Hawkinsa, którego zadaniem będzie zanurzenie się w dżungli, wytropienie i ubicie wietnamskich komunistów. Nie ma reguł, nie ma granic konfliktu. Po prostu niewielka liczba Amerykanów przeciw całej dżungli. Wszystko to w najnowszej opowieści o Wietnamie, oglądanej z perspektywy pierwszej osoby. Bardzo realistycznej, bo polegającej głównie na kryciu się, czołganiu i odpalaniu niewielkich serii z karabinu w stronę niewyrośniętych przeciwników. W niektórych misjach wezwiemy wsparcie artyleryjskie lub lotnicze poprzez wskazanie wroga na specjalnej mapce. W Vietcong: Purple Haze znajdziemy szereg misji zarówno dla pojedynczego gracza, jak i zapaleńców posiadających dostęp do internetu. Na tych drugich czekają takie tryby jak Deathmatch, Team Deatchmatch, czy Capture the Flag. Wszyscy wiemy o co w nich chodzi, więc przyjrzyjmy się trybowi dla samotników. Przed każdą misją Steve otrzyma komplet rozkazów i niewielki oddział podkomendnych o różnych umiejętnościach i uzbrojeniu. Jednak priorytetem dla twórców gry jest odwzorowanie jednej z największych bolączek wietnamskiej (i nie tylko) wojny, a mianowicie chaosu i paniki (na jednego zabitego partyzanta Vietcongu przypadał około milion wystrzelonych naboi!). Dlatego każdy z członków oddziału będzie miał własną osobowość i różnie zareaguje na sytuację zagrożenia.

Graficznie nie szykuje się nam jakiś czarny koń, ale wykonanie jest porządne. Hawkins wraz z drużyną przez większość czasu pozostanie w głębokiej dżungli, ale odwiedzi również amerykańskie bazy, niesławne podziemne tunele, którymi często przeciskali się Wietnamczycy, szkoły, szpitale, małe wioseczki itd., zaś poszczególne misje oddzielone zostaną filmikami tłumaczącymi fabułę. O ścieżkę dźwiękową zadba głównie Iggy Pop i Deep Purple, a więc artyści podbijający skrzeczące radia pod koniec lat sześćdziesiątych.

Jaki zatem będzie Vietcong: Purple Haze? Na pewno szykuje się jeden z najbardziej realistycznych shooterów FPP, stawiający na skradanie się i nocne starcia, gdzie ostatnim oglądanym widokiem może być latarka kumpla lub pędząca w stronę głowy kulka. ■ ■

MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR

Konsolowa wietnamska ofensywa nie kończy się na Vietcongu - szykuje się jeszcze Men Of Valor na Xboxa, którego autorzy maczali palce w serii Medal of Honor. Wliczając w to wszystko Shellshocka czeka na nas aż pięć gier o wietnamskiej tematyce planowanych na jesień 2004. Olaboga... ■ ■

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI
NISKA CENA
2003

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

PlayStation
od 249 PLN
gry od 29,-

PlayStation 2
od 629 PLN
gry od 29,-

od 649 PLN
gry od 29,-

Dreamcast
od 279 PLN
gry od 29,-

UŻYWANE 30% TANIEJ

GAME BOY

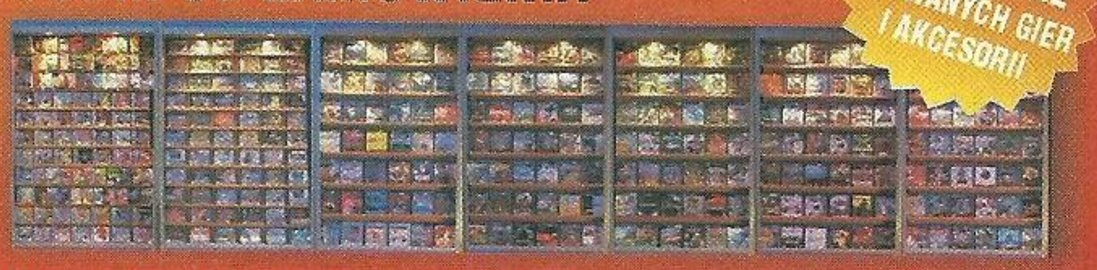
od 209 PLN

od 349 PLN
gry od 29,-

NINTENDO GAMECUBE
od 299 PLN
gry od 29,-

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I AKCESORII

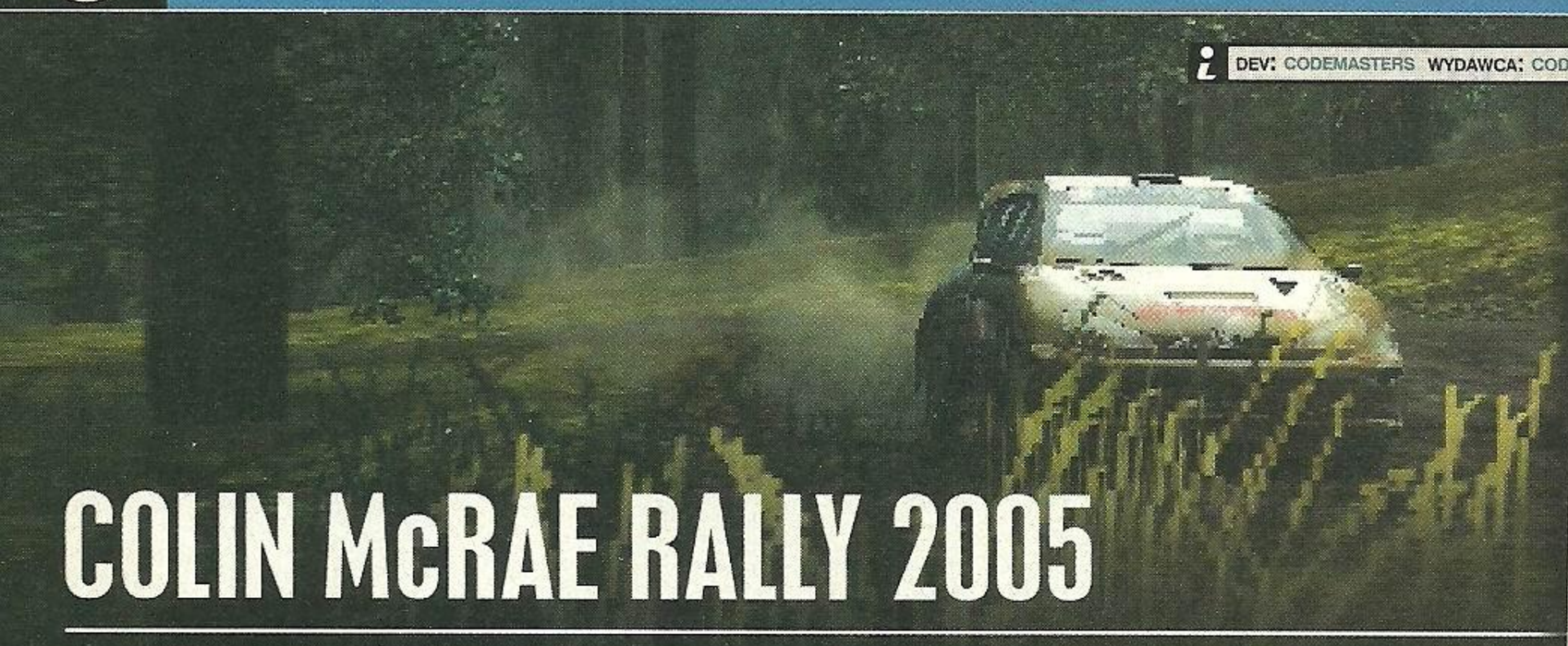


ZAMÓWIENIA
PRZYJMUJEMY POD NR TEL.
(022) 4361966

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl zapraszamy PN-PT 11.00-19.00 BEZ SMS-ÓW

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

Szalony Szkot wziął udział w tegorocznym słynnym wyścigu 24 Le Mans w zespole Ferrari. Jechał F550 Maranello i zajął wraz z kolegami z zespołu trzecie miejsce w klasie GTS. Oprócz tego już wiadomo, że ponownie pojedzie w rajdzie Paryż - Dakar w teamie Nissana. Powodzenia Colin.



DEV: CODEMASTERS WYDAWCA: CODEMASTERS KONSOLA: XBOX, PS2 TERMIN: PAŹDZIERNIK

COLIN McRAE RALLY 2005

>> SZKOT NIE JEŹDZI W RAJDACH WRC, ALE TO W NICZYM CODIES NIE PRZESZKADZA

Career Challenge

Tryb Career Challenge to nowość w serii, ale nie w grach rajdowych – podobny motyw zawiera się już w RalliSport Challenge. Czeka nas tutaj ponad dwadzieścia szczebli kariery do pokonania, a w każdym kilkanaście odcinków specjalnych poukładanych w rajdy, puchary itp. W sumie ponad trzysta odcinków specjalnych do przejechania. Oczywiście etapy się powtarzają, ale są poukładane tak, że prawie się tego nie odczuwa. W CC odkryjemy nowe samochody, zaliczymy testy, by zdobyć lepsze części i odkryjemy wszystkie etapy w grze. Z moich skromnych wyliczeń wynika, że zabawy w karierze powinno starczyć na naprawdę długo, bo przynajmniej trzydzieści godzin, ale w rzeczywistości raczej na wiele dłużej.

Codies z nadmiaru dobrych chęci znowu starają się naprawiać coś, co nie jest zepsute. Wiadomo, jaki może być tego efekt – albo wyjdzie gra genialna, albo coś pójdzie nie tak. W przypadku Colina 2005 wychodzi na to, że genialności raczej nie uświadczymy, a przynajmniej takie są moje wrażenia po kontakcie z wczesnymi wersjami na Xboxa i PlayStation 2.

Wiecie, że Colin już nie jeździ w rajdach WRC. Nadal jednak pozostaje jedną z najbardziej znanych postaci rajdowego światka, pomimo tego, że swój jedyny mistrzowski tytuł zdobył dziewięć lat temu. Obecnie Colin szuka sobie zajęć poza WRC – brał między innymi udział w zeszłorocznym rajdzie Paryż – Dakar, gdzie wygrał dwa etapy i zajął w sumie 20 miejsce. Być może Codies powinni pójść w jego ślady i zrobić na przykład porządną grę o tym najtrudniejszym rajdzie samochodowym świata. Bo w przypadku Colin McRae Rally wyraźnie się miotają pomiędzy symulacją a zręcznościówką, zaś tym razem wyraźnie mają zamiar stworzyć bardzo arcade'ową wersję. Być może wyniki sprzedaży czwartej części Colina nie były tak wysokie jak oczekiwano i Codemasters wykombinowali sobie, że przyczyną była ta odrobina symulacji w poprzedniej części.

Ja jednak sądzę, że to raczej wynik zrażenia się graczy po zdecydowanie niezbyt udanej „trójce". W każdym razie oficjalnie zapowiedziano, że: (cytuję w wolnym tłumaczeniu) „Colin McRae Rally 2005 przyspieszy serię do naprawdę oszałamiających prędkości i pozwoli Wam pokonywać etapy o jedną trzecią szybciej niż kiedykolwiek. Nie będziecie również niepotrzebnie wypadać z drogi – odcinki zostały tak zaprojektowane, żebyście mogli bez problemu wykorzystać tą prędkość.". Jak się to Wam podoba? Mi nieszczególnie, ale jeszcze zanim przeczytałem ten majstersztyk pióra jakiegoś speca od PR na własnej skórze odczułem, że coś jest nie tak. Grając oczywiście, ale o tym za chwilę.

Do znanych z poprzedniej części ośmiu rajdów dołączają Niemcy i w sumie znajdziecie tu już ponad siedemdziesiąt odcinków specjalnych. Ale muszę przyznać, że nowe odcinki nie powaliły mnie na kolana. Są zbyt otwarte, bardzo szybkie, a jednocześnie właśnie na nich doświadczyłem największej ilości błędów w opisywaniu trasy przez pilota. No i ta widoczność... Zakręty są dość kiepsko oznaczone, a poustawiane na trasie pufy mające ochronić samochód przed zniszczeniem często bardziej przeszkadzają, niż pomagają. Oczywiście błędy opisu trasy zostaną usunięte, ale projektów tras nikt już raczej nie będzie ruszał w momencie, gdy do premiery pozostaje miesiąc.

Colin 2005 wygląda bardzo ładnie, szczególnie na Xboksie, gdzie tekstury podłoża i drogi wyglądają o wiele lepiej niż na PS2, a kurz i woda też są ładniej oddane. Samochody to jak zwykle mistrzowska robota – modele pojazdów są niemal idealne, a zniszczenia, jakim ulegają to pierwsza liga. Na plus należy tu zapisać twórcom ograniczenie rozpadania się samochodów po hopkach, co było nagminne w poprzednich odsłonach serii na next-genach. Jednak całość oprawy nie uległa jakimś większym zmianom, a przynajmniej ja tego nie dostrzegłem – to po prostu zeszłoroczna część z nowym numerkiem. Przynajmniej pod względem technologicznym, bo zawartość przeszła pewną ewolucję dzięki dołożeniu przez twórców trybu Career Challenge, o którym więcej w ramce. Na odkrycie czekać będzie również cała gama samochodów rajdowych, których w sumie będzie ponad trzydzieści w kilku klasach. Poczynając od takich z napędem na jedną oś, jak choćby Volkswagen Polo, a na klasycznych terenówkach reprezentowanych między innymi przez Nissana z zeszłorocznego rajdu Paryż Dakar kończąc. Największym rozczarowaniem jest jednak to, że tymi wszystkimi brykami jeździ się za łatwo i za szybko. Rajdy to nie Need for Speed Underground, gdzie można i trzeba śmigać z pedałem gazu na stałe przybitym do podłogi. Być może na moją wstępną ocenę Colina ma wpływ wcześniejszy kontakt z obecnym królem rajdów samochodowych, czyli Richard Burns Rally, którego recenzję znajdziecie dalej. Ale nie zważając na to – Colin nie rzuca nam pod nogi niemal żadnych kłód: śmiganie po trasach jest beztroskie, a branie zakrętów nie wymaga zmagań z oporną maszyną i fizyką, która nieubłaganie powinna ściągać samochód z trasy. Powerslide'ów praktycznie nie uświadczyłem, a wduszenie ręcznego tylko odrobinę zarzuca samochodem, nad którym natychmiast i niemal bezproblemowo można odzyskać kontrolę. Owszem, jest całkiem przyjemnie, ale tylko wtedy, gdy wymagamy od gry rajdowej dużych prędkości, a nie technicznej maestrii w pokonywaniu zakrętów. Mam nadzieję, że coś się jeszcze pod tym względem zmieni, bo na razie model jazdy i poziom trudności jest raczej przeciętny. Trzymam za to kciuki.

Marcellus ■ ■

Tylko patrzeć wylewu gier firmowanych nazwiskami rajdowców. Niecierpliwie czekamy na Sebastien Loeb SuperRally, Markko Martin XtremeRally i Petter Solberg Championship Rally. A teraz przymrużcie oko.

THE BARD'S TALE

>> KARAOKE W KARCZMIE

Wiele się zmieniło od czasów 8-bitowego, kultowego Bard's Tale (które tak swoją drogą pamiętamy choćby z ZX Spectrum), ale wygląda na to, że Brian Fargo nie zapomniał jak się robi dobre gry.

DEVELOPER: INXILE WYDAWCA: ACCLAIM KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: JESIEŃ

Wyobraźcie sobie grę w stylu Baldur's Gate, zrobioną z największym jajem w historii. Taką, która naigrywa się z konwencji i śmieje sama z siebie.
Idea była taka, by stworzyć grę RPG o świecie, w którym budzi się drzemiące od tysiąca lat zło. Zło owo oczywiście zniszczy wkrótce ludzkość, ale póki to się nie stanie, na obrońcę uciśnionych wybrany zostaje pewien... arogancki bard. Ochlejus, leń i luzak. Koleś, który – kiedy narrator mówi: „I wtedy dzielny bard ruszył na spotkanie" odpowiada: „Zamknij się wreszcie i idź opowiadać swoje historyjki gdzieś indziej". Bard rozmawia też z karczmarką na temat wielkości swojego... miecza i o tym, że absolutnie żaden bój nie jest dla niego zbyt ciężki. Narrator odpłaca się bardowi za jego krnąbrność, w odpowiednich momentach szydząc: „Brawo Bard, zabójca szczurów!", albo – kiedy Bard wciąż próbuje walczyć z przeciwnikiem zbyt dla niego potężnym, dopowiada: „Próbował walczyć, ale i tak wiedział, że lepiej wycofać się i zdobyć więcej umiejętności użytecznych w walce".
No dobra. A wiecie dlaczego postacie w grach rpg rozwalają beczki? Bard's Tale to wyjaśnia. Otóż główny bohater wchodzi w układ z bednarzem, który ostatnio ma mało pracy. Za każdą znalezioną i rozwaloną beczkę bednarz odpala mu gotówkę. Prosta sprawa, nie? A co powiecie na karaoke w karczmie, w które – jako gracze możecie się oczywiście włączyć, bo na dole pokazują się słowa i skacząca po nich piłeczka sugeruje tempo śpiewania swawolnej piosenki o wynalazcy piwa i piwie w ogóle. Wspaniała rzecz! Oprócz tego całego naprawdę rewelacyjnie (!) dopracowanego dowcipu, które stawia grę w pierwszej lidze, dokładamy śliczną grafikę. Postać widoczna z góry porusza się po barwnym świecie. W Bard's Tale na wsi można poganiać krówki i kury, w lesie naturalnie leśne zwierzaczki. Woda należy do jednej z najpiękniej zanimowanych w historii gier konsolowych. Prawdę powiedziawszy zapowiada się tytuł naprawdę rzetelnie zrobiony zarówno w warstwie scenariuszowej, jak i graficznie (silnik z Dark Alliance). Co więcej – tytuł łamiący konwencję!
Z drugiej strony sam system gry jest ciekawy. Po pierwsze oprócz walki wręcz nasz bohater ma cechę „Rytm", którą możemy rozwijać. „Rytm" daje możliwość przyzywania różnego rodzaju istot w zależności od tego, jakie dźwięki na lutni odegramy. Gromadka przywołanych żywiołaczków biega wtedy za Tobą walcząc w co trudniejszych momentach. Oprócz tego możemy podejmować decyzje dotyczące charakteru naszego działania za pomocą tak zwanego „Snarkoma", czyli wyborów odpowiedzi grzecznych i niegrzecznych na akcje wykonywane przez spotykane na drodze postacie. Na przykład walcząc z „żukodźwiedziem" pustoszącym starą kopalnię, przekonujemy się w końcu, że jest to tylko ponad czterdziestoletni wieśniak (jak sam mówi: wciąż prawiczek), który mieszka z mamą, a przebierając się chciał dorobić sobie na randkę z jakąś wdówką. A w ogóle, to mamy go zabić, bo jest tak żałosny, że sam nie może na siebie patrzeć. Możemy go oczywiście zabić, albo puścić wolno i zabrać tylko zrabowane przezeń skarby. Tak to właśnie wygląda.
Na koniec dodajmy, że nie jest to gra, która się wzięła z kosmosu. Zrobił ją niejaki Brian Fargo, który już w roku... uwaga... 1985 robił na Apple'a II właśnie tytuły takie jak Bard's Tale. Wspomnijmy, że były to czasy, w których scenariusz był dla gry rzeczą kluczową. I takie to właśnie czasy stworzyły Pana Fargo. Przez długie lata niewiele o nim słyszano, teraz zaś „się nagle z całym sztabem wojska swego zjawił" – jak napisałby Mickiewicz. I faktycznie zebrał grupę ludzi superkreatywnych, zarządził nimi, pokierował i powiedział: „uwaga, robimy dobrą grę". W ten sposób niejaka firma inXile weszła na rynek. Dodajmy na koniec, że świat fantasy przedstawiony w grze, a nawet akcent, z jakim mówią postacie zaczerpnięte są z mitologii celtyckiej oraz nordyckiej, a dokładnie Orkadów (chętni niech sobie sprawdzą gdzie to, ale to prawdziwa kolebka fantasy). Testowałem tę grę i powiadam: będzie to action RPG, którą każdy miłośnik będzie chciał mieć. Amen.

Grabarz ■■

DEV: CRYSTAL DYNAMICS WYD: EIDOS KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: 2005

SNOWBLIND

>> TO BĘDZIE PRAWDZIWY KILLER...

Wreszcie pojawiły się choć tycie, tycie skrawki informacji i pierwsze shoty ze Snowblinda, czyli prześlicznego fpp, który tak zachwycił Gulasha na tegorocznym E3. W pierwszej kolejności warto chyba wyjaśnić sam tytuł. Snow-blind to wojskowe określenie całkowitego wyłączenia wszystkich obwodów i systemów wewnętrznych urządzenia elektrycznego lub biomechanicznego. Zazwyczaj za pomocą impulsu elektromagnetycznego (EMP) lub innego zakłócenia elektrycznego w bezpośredniej bliskości urządzenia. Czyli znany wszystkim patent wielokrotnie wykorzystywany w grach i filmach (choćby we wszystkich trzech Matrixach). Tylko do czego może się on w tej grze odnosić? Tyle w kwestii formalnej, czas na troszkę mięska. Przygotowywany przez Crystal Dynamics Snowblind kopie przede wszystkim grafiką. Wszyscy oglądający demo na E3 byli zachwyceni, a developerzy z innych firm z zachwytem przyglądali się temu, co potrafi engine Snowblinda. Co chwilę coś szeptali, pokazywali palcami i z podziwem i niedowierzaniem kręcili głowami. Czy będzie aż tak dobrze? Mamy nadzieję. Na screenach tego nie widać – gra o wiele lepiej prezentuje się w ruchu, płynnie zasuwając w 60 klatkach na Xboksie. No i ma całą masę rozmaitych efektownych filtrów i innych graficznych bajerków, które sprawiają, że wygląda to po prostu obłędnie.
A co w środku? Niedaleka przyszłość i gracz wcielający się w zmodyfikowanego superżołnierza wysłanego w sam środek dramatycznych starć podczas wojny domowej gdzieś na Dalekim Wschodzie. Jedenaście misji do wykonania i szesnaście map do zwiedzenia. Niedużo? No fakt, niespecjalnie wiele, ale Snowblind zaoferuje też akcję online (dla 16 graczy jednocześnie).
Jako że to przyszłość, nie mogło zabraknąć futurystycznych broni. Na razie dowiedzieliśmy się o dwóch, całkiem intrygujących. Pierwsza, zwana Riot Wall to w zasadzie nie do końca broń, a specjalny karabin, który tworzy nieprzenikniona, ale przezroczystą barierę z plazmy. Do czego można jej użyć? Różnie – do osłony przed kulami, a także do odcięcia przeciwnikom drogi ucieczki lub zamknięcia ich w pokoju, do którego sekundkę wcześniej wrzuciliśmy granat... Możliwości jest mnóstwo, a Riot Wall może być jednym z tych patentów, które zrewolucjonizują gry fpp. Druga broń też nieźle się zapowiada – Kicker może służyć podobno do przewrócenia na przykład beczki, czy odtrącenia skrzyni, za którą czai się przeciwnik. Podobno, bo informacje są bardzo skąpe i to bardziej spekulacja niż pewnik. Ale mamy nadzieję, że niedługo pojawi się więcej o Snowblind – Eidos skąpo dawkuje informacje, przez co skutecznie podsyca zainteresowanie. Niestety, sądzimy też, że ta gra ukaże się najwcześniej w połowie przyszłego roku. ■■

TOCA RACE DRIVER 2

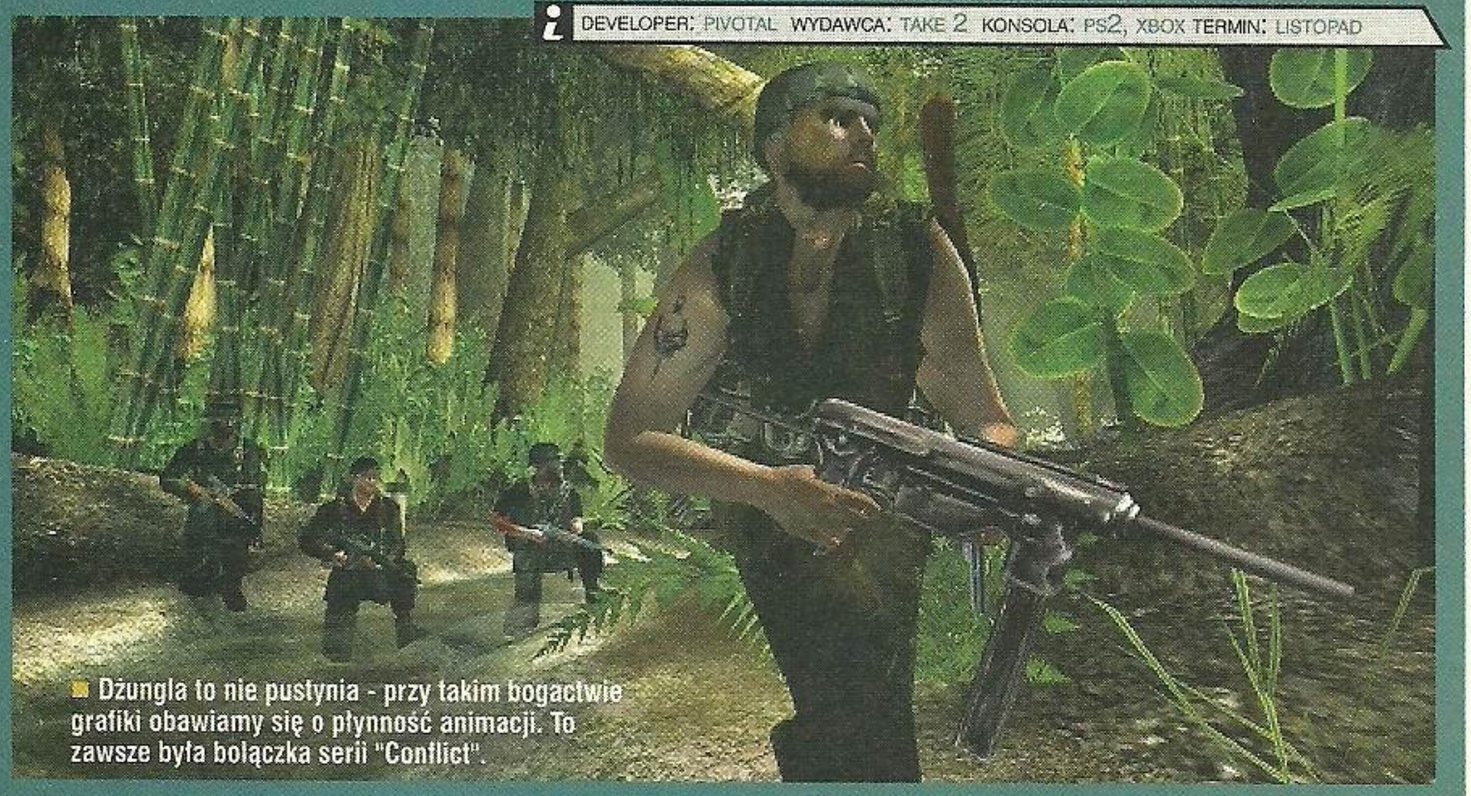
Napisaliśmy swego czasu, że szkoda, iż tak dobra gra pojawiła się wyłącznie na iksboksie. TOCA będzie też na PS2! Choć trochę poczekać jeszcze trzeba – gra ukaże się na PS2 na początku października, ale dla osłody zostanie nieco rozbudowana w stosunku do wersji z konsoli Microsoftu. Przede wszystkim dojdzie nowa trasy – znany z wyścigów F1 i nie tylko tor Cataluna. Oprócz tego Codies zapowiedzieli dodatkowy poziom trudności – Pro-Sim mode dla absolutnych maniaków wyścigów samochodowych, w którym i tak już bardzo dobre AI przeciwników wespnie się na absolutne wyżyny. Dzięki dodaniu nowego toru rozrośnie się także tryb Championship oferując jeszcze więcej kombinacji klasa samochodów – trasa. W TOCA Race Driver 2 znajdziemy ponad trzydzieści samochodów w piętnastu kategoriach, w tym ciężarówki (a dokładnie ciągniki siodłowe), fury terenowe i rajdowe, bolidy podobne do F1, samochody z klas GT i wiele innych. W tym momencie TOCA Race Driver 2 jest najlepszym racerem na Xboksie, a na PS2 też nie będzie miała się czego wstydzić i w oczekiwaniu na Real Driving Simulator warto chyba będzie poświęcić sporo czasu na Ultimate Racing Simulator. ■■

Poprzednie dwie gry z serii 'Conflict' sprzedały się w kilkumilionowym nakładzie, dzięki czemu Pivotal Games nie muszą już chałturzyć i mogą skupić się na dopracowaniu swojej najbardziej prominentnej serii. O tak, Conflict: Desert Storm 2 to była świetna wyrzynka.

CONFLICT: VIETNAM

>> TRZECIA GRA Z SERII 'CONFLICT' ZABIERA NAS DO WIETNAMU

DEVELOPER: PIVOTAL WYDAWCA: TAKE 2 KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: LISTOPAD

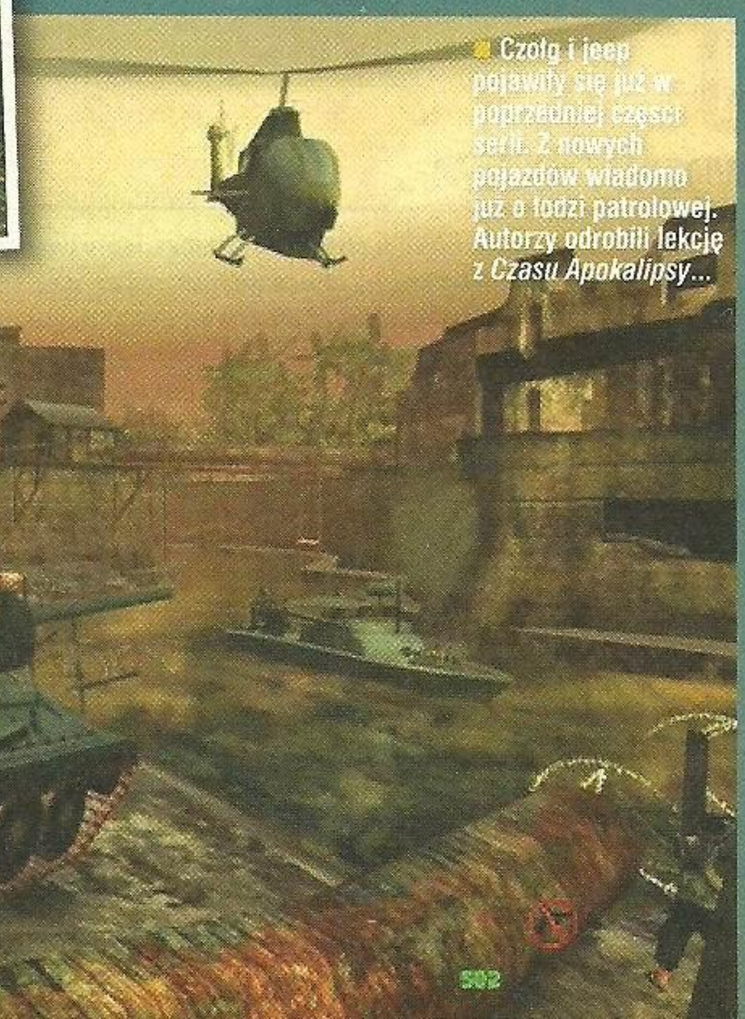


Dżungla to nie pustynia - przy takim bogactwie grafiki obawiamy się o płynność animacji. To zawsze była bolączka serii "Conflict".

Znowu Wietnam, tym razem jednak dla wszystkich posiadaczy 128-bitowych maszynek do gier (choć losy GCN jak zwykle się ważą). W Conflict: Vietnam wcielicie się w rekruta o ksywce Cherry. Akcja gry startuje w momencie zestrzelenia śmigłowca transportującego oddział amerykańskich żołnierzy, wśród których znajduje się oczywiście nasz bohater. Helikopter z hukiem roztrzaskuje się o ziemię, a Cherry traci łączność radiową zarówno z bazą, jak i rozrzuconą gdzieś po okolicy gromadką pomocników. Jedyne, czym dysponuje to trzech pozostałych przy życiu kompanów i mocne postanowienie przedarcia się z powrotem do własnej bazy. Wesoła drużyna żołnierzy składać się będzie z fachowców w swoich dziedzinach. Znajdzie się snajper, medyk i zwiadowca, a każdy z nich opisany zostanie odpowiednimi statystykami. Dobre wykorzystanie ich umiejętności przyczyni się do skutecznego przetrwania w wietnamskiej dżungli.

I choć każdy z żołnierzy poradzi sobie z ciężką bronią, czy leczeniem ran – najlepiej zrobi to właśnie spec od danej roboty.

Conflict: Vietnam to jeszcze jedna z tych gier, które nie tolerują strat – postrzelony i wykrwawiony do cna kamrat równa się przedwczesnemu zakończeniu misji. Cherry, jak na dowódcę przystało, ochoczo zajmie się wydawaniem rozkazów swym podkomendnym. Polecenia obejmą strzelanie, śledzenie celu, eskortę, ochronę, podnoszenie i wymianę znalezionych rzeczy. Oczywiście tradycyjnie dla serii, wydawanie poleceń odbywa się w locie, przez sprytne skróty przycisków joypada. Twórcy nie chcieli robić gry podobnej do Shellshock i wychodzi na to, że im się to uda. Na przykład otwarcie ognia do bezbronnych wietnamskich cywili zaowocuje srogimi karami. Prowadząc niepozorną grupkę żołnierzy odwiedzicie dżungle, podziemne tunele, wioski, świątynie i jakieś na wpół zamieszkane wiochy. W Conflict: Vietnam jest sporo nawiązań do klasycznego RPG – specjalizujący się w danej dziedzinie żołdacy podnoszą swe statystyki i umiejętności posługiwania się danym sprzętem. Nie da się więc stworzyć uniwersalnego żołnierza, który kosiłby wszystkich snajperką i jednocześnie rządził jako wszechstronny lekarz. Dobrze, że przeciwnikom można zabierać spluwy, bo brak amunicji na polu walki może skończyć się śmiercią. Twórcy postarali się także o masę alternatywnych ścieżek i ukrytych misji, przez co szperacze powinni być usatysfakcjonowani. A co powiecie na wspólne przeprawy, gdzie przykładowo jeden z żołnierzy prowadzi samochód, a drugi operuje doczepionym karabinem? Akcji będzie zdecydowanie dużo, a to się chyba w grach konsolowych liczy najbardziej - w końcu autorzy od razu mówią, że nie tworzą symulatora, a strzelaninę z elementami taktycznymi. Developerzy przykładają się w tym wszystkim do wysokiej inteligencji zarówno przeciwników jak i czteroosobowej drużynki gracza, przez co taktycy również powinni być zadowoleni. I mamy tylko nadzieję, że przeciwnicy nie będą respawnować się za plecami naszej ekipy, bądź wyskakiwać znikąd... Conflict: Vietnam pojawi się na sklepowych półkach w najbliższych miesiącach. Chyba warto czekać. ■■



Czołg i jeep pojawiły się już w poprzedniej części serii. Z nowych pojazdów wiadomo już o łodzi patrolowej. Autorzy odrobili lekcję z *Czasu Apokalipsy*...

DEVELOPER: SWORDFISH WYDAWCA: VIVENDI KONSOLA: PS2 TERMIN: LISTOPAD

COLD WINTER

>> ZIMNA ZIMA? CHŁODNA ZIMA? EEE...

Warto zapamiętać tytuł tej gry – już za kilka miesięcy będziemy mieli okazję wcielić się w Andrew Sterlinga, człowieka zmęczonego sześciomiesięczną odsiadką w chińskim więzieniu, który z pomocą tajemniczej Kim ucieka z niewoli. Zespół Swordfish dołoży wszelkich starań, aby pościg za Andrzejem był ciężki i widowiskowy. W Cold Winter szczególny nacisk położono na dokładną fizykę i interaktywność otoczenia. Sterling nie tylko podziurawi i rozwali większość obiektów przewalających się przez ekran – oprócz tego uciekinier może przykładowo użyć ogromnego, stalowego łóżka jako osłony przed gradem pocisków, bądź też zwyczajnie cisnąć nim w strzelających żołdaków. Przeciwnicy będą wdzięcznymi celami, także dzięki temu, że każdy z nich opisany zostanie kilkoma punktami na ciele, których przestrzelenie zaowocuje różnymi efektami. Znacie już przecież efekt szmacianej lalki, gdzie postrzelona postać szybuje w powietrzu jak manekin, bezlitośnie odbijając się od elementów otoczenia, zaś w Cold Winter ten element ma być dopracowany do perfekcji.

Wielu graczom być może spodoba się fakt, że wysokie AI przeciwników uniemożliwi Sterlingowi beztroskie wyrzynanie, a wymusi nieco taktyki. Ale nie każdy to lubi. Zanosi się bowiem na to, że przeciwnicy prowadzić będą ogień zaporowy, dając tym samym osłonę kompanom przekradającym się na lepsze pozycje strzeleckie. Andrew nie pozostanie jednak bezbronny, a na jego wyposażeniu znajdzie się, co najmniej, trzydzieści sztuk broni i innych przydatnych gadżetów. Intrygująco zapowiada się sposób, w jaki bohater leczył będzie obrażenia. Otóż w rzeczywistości rzadko się zdarza, że apteczki z lekarstwami

leżą na ziemi, prawda? Sterling będzie miał więc umiejętność automatycznego wylizywania się z ran, jednak taka operacja pochłania czas i nie da się jej przeprowadzić w trakcie starcia.

Cold Winter czerpie również garściami ze skradanek, a Andrew w miarę możliwości zachodził będzie biednych Chińczyków od tyłu i sprzedawał im mocne uderzenia kolbą pistoletu w kark.

W miarę potrzeby da się także używać nieszczęśników jako żywych tarcz. Dłubiąc przy oprawie graficznej Swordfish Studios położyło ogromny nacisk na liczone w czasie rzeczywistym światło i cień oraz przepotężną, wspominaną już wcześniej, interakcję z otoczeniem. Aha, historia opowiedziana zostanie w trzech epizodach, a każdy z nich to przeciętnie sześć do siedmiu godzin grania. Wszystkie dzieją się w tym samym czasie, a opowiedziane w nich wydarzenia mieszają się między sobą. Będzie zimno. ■■

Jeśli zapowiedzi znajdą potwierdzenie podczas zabawy, niemal każdy element otoczenia posłuży Sterlingowi za tarczę bądź narzędzie do zabijania.

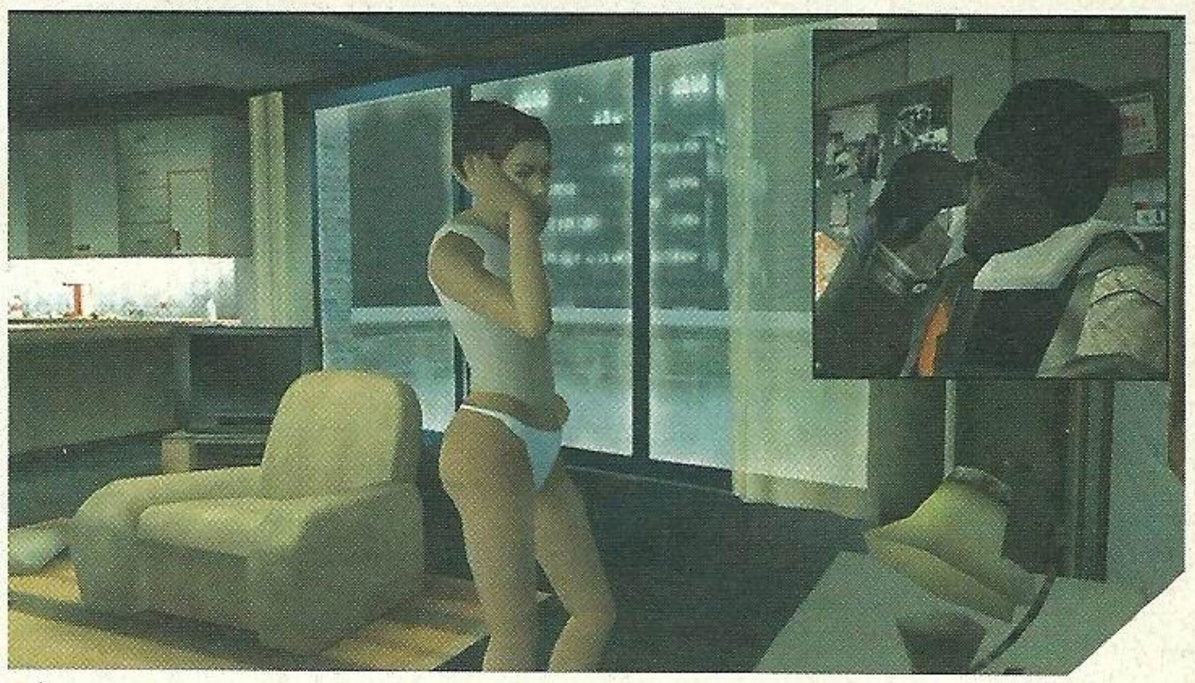
FAHRENHEIT

>> RYTUALNE MORDERSTWA OKIEM... MORDERCY

Czy lubicie thrillery, w których każda kolejna minuta przynosi więcej pytań, niż odpowiedzi? Jeśli tak, to istnieje duża szansa, że zainteresuje Was Fahrenheit. Akcja nowego dreszczowca ze stajni Quantic Dreams rozpoczyna się na ulicach Nowego Jorku, gdzie przypadkowi, spokojni dotąd ludzie zaczynają wzajemnie się wyrzynać. Najdziwniejsze w tym wszystkim jest to, że wszyscy oprawcy dokonują mordów w bardzo podobny sposób, podążając jakimś chorym, tylko sobie znanym rytuałem. Dni mijają, a liczba przypadkowych morderców stale rośnie. Nie są oni ze sobą w żaden sposób powiązani, wszyscy jednak zachowują się podobnie. Gracze wcielą się w rolę niejakiego Lucasa Kane'a, zwykłego nowojorczyka, który wychodząc na chwilę do toalety w jednej z restauracji zapewne nie spodziewał się, że obudzi się w niej z cudzą krwią na rękach. Niezły motyw, prawda? Co ciekawsze, Lucas nie ma pojęcia skąd wzięła się ta lepka, czerwona ciecz. Zadaniem gracza będzie jak najszybsze przeprowadzenie śledztwa i zorientowanie się, cóż za szaleństwo dotknęło wesołych i spokojnych dotąd obywateli miasta. Jako oprawca Kane musi dodatkowo trzymać się z dala od policji, a już na pewno nie wchodzić w drogę dwójce zawziętych agentów specjalnych, znanych jako Carla Valenti i Tyler Miles. W całej tej opowieści bardzo przydatne (i na pewno cholernie uciążliwe) okażą się chore wizje systematycznie prześladujące biednego Lucasa. Często będzie tak, że sny naszego bohatera szybko przełożą się na rzeczywistość. Być może zainteresuje Was także wiadomość, iż w ukończonej grze pokierujecie poczynaniami zarówno uciekiniera, jak i ścigającego, przez co spojrzycie na historię z kilku różnych perspektyw. Jesteśmy ciekawi jak to będzie wyglądać w praktyce, bo nie do końca wyobrażamy sobie identyfikację gracza zarówno ze ścigającym, jak i ściganym. W sumie ma się pojawić aż czworo grywalnych postaci.

DEVELOPER: QUANTIC DREAMS WYDAWCA: VIVENDI KONSOLA: PS2 TERMIN: LISTOPAD

W tym przypadku stawiamy bardziej na mroczny, psychodeliczny klimat niż na wyrzynkę monstrów. I bardzo dobrze.



Świetnie zapowiada się patent z dzieleniem obrazu na ramki, niczym w komiksie. Na przykład Lucas oprócz widoku swojego mieszkania zobaczy w ramce nadchodzącego policjanta.

Jak w każdym porządnym survival horrorze akcja składać się będzie z takich czynności, jak: rozmowy z napotkanymi postaciami, odkrywanie coraz większych połaci terenu, interakcji z otoczeniem oraz sekwencji zręcznościowych, choć mamy nadzieję, że te ostatnie nie będą polega na strzelaniu do zombiaków. A wszystko to okraszone śliczną, w pełni trójwymiarową grafiką. Najbardziej intrygujący i obiecujący w tym wszystkim jest fakt, iż gracze będą w większym lub mniejszym stopniu wpływać na kształtowanie fabuły gry. Co to oznacza? Przykład: Lucas znajduje się w swoim mieszkaniu i wie, że do drzwi nieuchronnie zbliża się policjant. Szybki rzut oka na podłogę i rozrzucone zakrwawione ciuchy. Co robić? Uciec, wrzucić łachy do pralki czy wywalić je do śmieci zanim stróż prawa zapuka do drzwi, a może po prostu otworzyć drzwi? Nieliniowość rozgrywki ma być jednym z wielu atutów Fahrenheit.

Ciężki psychodeliczny klimat, możliwość grania zarówno łowcą, jaki i zwierzyną, perfekcyjna animacja postaci oraz doskonały pomysł na scenariusz sprawiają, że dużo obiecujemy sobie po tym tytule. Oby tylko ekipa Quantic Dreams nie zawiodła, a Vivendi Universal nie naciskało za bardzo na jak najszybsze wydanie gry – lepiej niech David Cage doszlifuje ją tak, by odpowiadała jego wizji. ■■

JUŻ GRALIŚMY

The Getaway Black Monday

DEV: TEAM SOHO WYDAWCA: SONY KONSOLA: PLAYSTATION 2 TERMIN: GRUDZIEŃ

>>PO DWÓCH LATACH NIEOBECNOŚCI WRACAMY NA ULICE WIRTUALNEGO, PRZESIĄKNIĘTEGO PRZEMOCĄ LONDYNU. W MIEJSCE MINIONYCH BOHATERÓW (MARKA HAMMONDA I FRANKA CARTERA) PRODUCENT – TEAM SOHO – WPROWADZA TRZY ABSOLUTNIE ŚWIEŻE POSTACIE, A TYM SAMYM OPOWIADA KOLEJNĄ HISTORIĘ Z KILKU PUNKTÓW WIDZENIA.

Wydany na początku 2003 roku The Getaway wzbudził sporo kontrowersji. Oczywiście nie ze względu na przemoc, czy brutalne słownictwo, którym gra wręcz ociekała, ale nie do końca spełnione oczekiwania, jakie pokładali w niej gracze. Patrząc z perspektywy czasu gra nie ustrzegła się sporej liczby błędów i nie była tak dopracowana, jakbyśmy sobie tego życzyli. Bardzo byłem ciekaw jak z poprzednika bolączkami poradzi sobie sequel, którego wczesna wersja zapukała do redakcyjnych wrót.

The Getaway: Black Monday należy do byłego, ale ciągle sprawnego power boksera Eddiego O'Connera, jego drobnej, bardzo wyszczekanej kobietki Sam oraz świeżo upieczonego policjanta Mitchella. Kierując losami każdej z postaci znajdziecie się raz po słusznej, a innym razem po tej mniej właściwej stronie prawa. Podobnie jak w poprzedniej części gry, akcja łączyć będzie pościgi samochodowe, walkę na pięści i karabiny z brytyjskimi szumowinami oraz fachowe, klimatyczne przerywniki filmowe, spinające to wszystko w całość. Po długiej sesji z wczesną wersją gry sporo obiecuję sobie po ukończonym produkcie.

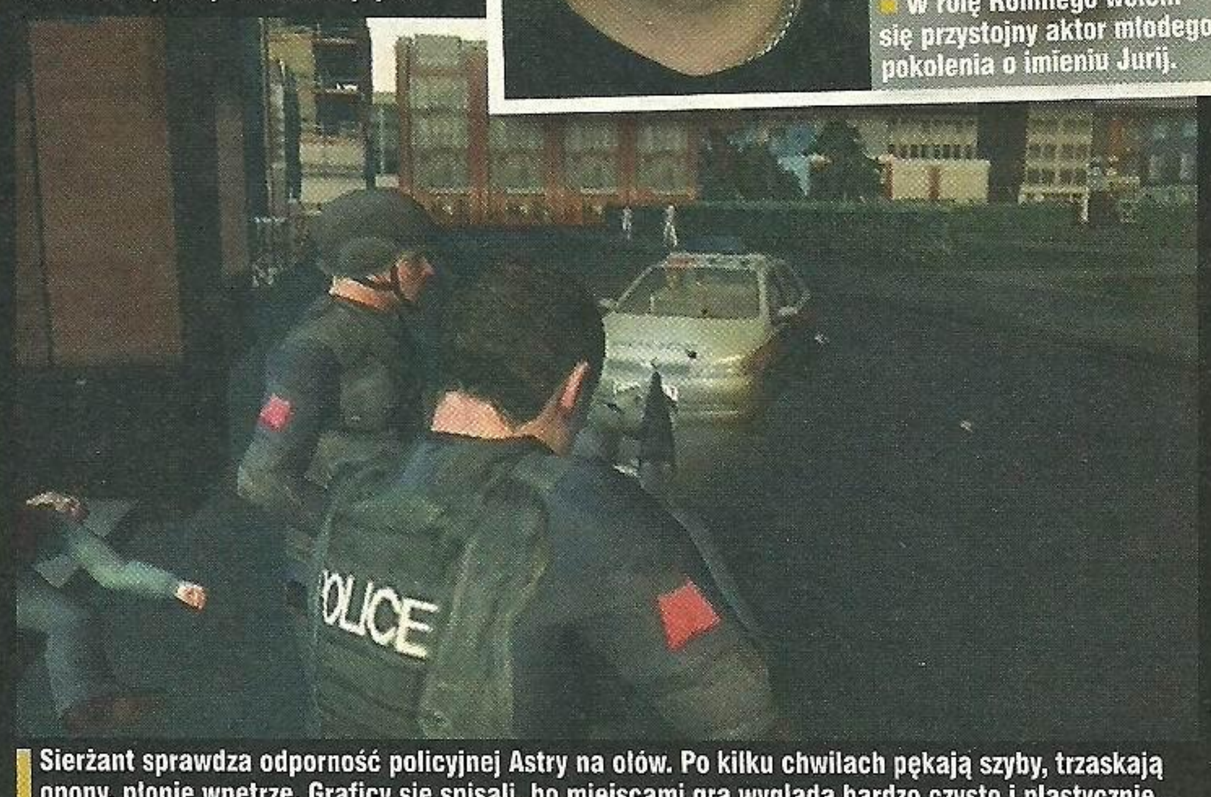
Akcja kolejnej opowieści spod znaku Getaway ponownie rozegra się na ulicach Londynu, dokładnie dwa lata po wydarzeniach wieńczących pierwszą część gry. „Czarny poniedziałek" pozwoli Wam wziąć udział w przygodach dwóch bohaterów stojących po różnych stronach prawa. Spośród dwudziestu dwóch rozdziałów, jakie opracował developer, kilka pierwszych epizodów należeć będzie do Mitcha – dobrego, ale ostro zestresowanego gliniarza i członka brytyjskich sił specjalnych. Mitch, mimo iż wygląda niepozornie, sprawnie posługuje się bronią palną i potrafi ostro przylać co bardziej małomównym świadkom na przesłuchaniach. Pozostała część gry skupi się na Eddim, barczystym eksbokserze rozwiązującym trudne problemy na przyrodzony mu prosty, ale przekonywujący sposób. Eddie bez skrupułów wali z bańki, wypłaca z bejsbola i łamie gangsterskie karki. Muszę przyznać, że to właśnie Edkiem grało mi się najfajniej; być może dlatego, że wokół tego faceta zawsze działo się najwięcej. Programiści gościnnie dorzucili również trzeciego bohatera i jest nim Sam – atrakcyjna blondynka pomagająca w „pracy" Eddiemu. Cóż, epizody bardzo nierówno dzielą się na poszczególnych bohaterów i wyraźnie czuć, że barczysty bokser ma tu najwięcej roboty. Poznacie go w momencie, gdy w wyniku jakiegoś „drobnego" nieporozumienia będzie bezradnie huśtał się na haku w jakimś opuszczonym magazynie...

The Getaway składała się z szeregu powiązanych ze sobą misji. Black Monday opiera się na tym samym szkielecie i pomimo tego, iż autorzy gry oddają nam w ręce obszerny, najlepiej jak dotąd wirtualnie odwzorowany Londyn, to w tej wczesnej wersji zwiedzić go można wyłącznie w trakcie wykonywania kolejnych zadań. W przeciwieństwie do serii GTA, gdzie bohater swobodnie krąży po mieście i w dowolnym momencie bierze odpowiadające mu zlecenia, The Getaway: Black Monday wymusza nieustanny wyścig z czasem.

Być może wygrzebiecie nieco urlopu, aby spokojnie popatrzeć sobie na Big Bena, jednak z reguły należy albo ostro gnać przed siebie na sygnale, śledzić kogoś i nie dać mu zanadto uciec, albo jak najszybciej przedostać się z jednego kluczowego dla fabuły miejsca do drugiego. W pierwszej misji, jako Mitch, dostałem radiowe wezwanie z informacją, że w pobliskim magazynie doszło do strzelaniny i niezbędna jest natychmiastowa interwencja. Zapakowałem się do „firmowego" autka wraz z czterema innymi antyterrorystami, pognałem na miejsce zdarzenia i błyskawicznie wbiłem się do budynku. Kiedy wytłukłem gangsterski pomiot, momentalnie wezwano mnie do kolejnej akcji. A potem jeszcze gdzieś indziej. I tak jest przez cały czas. Gra narzuca iście filmowe tempo i nie ma czasu na przestoje.

Zastanawiacie się być może, jak w Black Monday podzielono czas pomiędzy misje samochodowe i te, w których uzbrojony po zęby bohater załatwia sprawy wewnątrz budynków. Cóż, jest tego mniej więcej po równo. Zadania w pomieszczeniach dosłownie wymuszają na Mitchu i Eddiem skradanie się przy ścianach, prowadzenie ostrzału zza winkla, zwinne przewrotki w celu uniknięcia kul, używanie latarki w ciemnościach, a także starcia twarzą w twarz z napotkanymi znienacka oponentami. Najbardziej rozbawiły mnie zwłaszcza te ostatnie. Kiedy Mitch znajduje się blisko przeciwnika, a my wdusimy na joypadzie kółko, obejrzymy widowiskową i fajną animację powalania drania na ziemię i zakładania mu kajdanek. Śmieszne przy tym jest to, że Mitch (przynajmniej ten beta-Mitch, z wczesnej wersji gry) nie rozróżniał komu tak naprawdę zakładał srebrne bransolety, więc

W rolę Ronniego wcielił się przystojny aktor młodego pokolenia o imieniu Jurij.

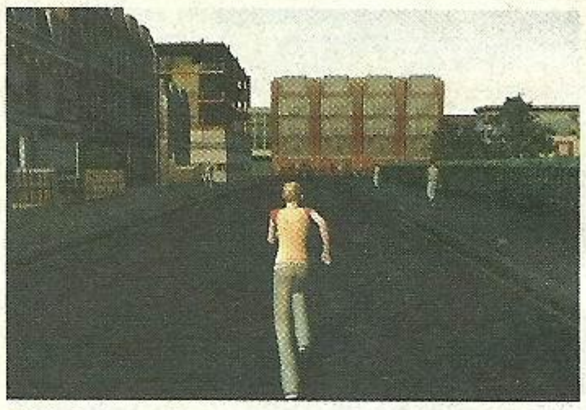


Sierżant sprawdza odporność policyjnej Astry na ołów. Po kilku chwilach pękają szyby, trzaskają opony, płonie wnętrze. Graficy się spisali, bo miejscami gra wygląda bardzo czysto i plastycznie.

W grze udało się odwzorować 25 mil kwadratowych Londynu. Bogato korzystano przy tym z doświadczeń nabytych przy produkcji pierwszej części The Getaway.

Czy widzisz różnicę?

Team Soho nadaje, że grafika G:BM ulegnie znacznej poprawie i na dowód tego serwuje screenshoty przedstawiające Mercedesa S500, który pojawia się w obu częściach gry. A teraz znajdź 12 szczegółów, którymi różnią się te obrazki.



Misje Sam nie należą do najbardziej widowiskowych. Dziewczyna nie kradnie samochodów i nie maltretuje przechodniów...

Eddie zaś bez skrupułów wycina brytyjskich gangoli, ukręca łby, siecze z karabinu, przecina Londyn kradzionymi pojazdami i podziwia piękne widoki. Wokół tego faceta naprawdę dużo się dzieje.

BLACK MONDAY TO RÓWNIEŻ SAMOCHODOWE RAJDY PRZEZ MIASTO I TU POTRAFI BYĆ NAPRAWDĘ UROCZO. PRZEDE WSZYSTKIM TEAM SOHO OPRACOWAŁO BARDZO INTUICYJNY MODEL JAZDY, DZIĘKI KTÓREMU BEZ PROBLEMU WYCZUWA SIĘ SAMOCHÓD.

bez wahania sprowadzał do parteru zarówno swoich kolegów jak i zwykłych przechodniów. Po prostu nie mogłem sobie odmówić założenia srebrnych bransolet członkom oddziału antyterrorystów, którzy przyjechali wraz ze mną na miejsce strzelaniny. Co dziwne, nikt mi w tej parodii nie przeszkadzał, a koledzy po fachu grzecznie czekali aż podejdę i powalę ich na glebę. Inaczej wyglądały sprawy w momencie, gdy próbowałem zabrać jeden z wozów przybyłych na to samo miejsce zdarzenia. Po wskoczeniu do policyjnego Vauxhalla i próbie oddalenia się nim na bezpieczną odległość, spadł na mnie istny grad ołowiu, a ja musiałem od nowa zacząć misję. Na szczęście szybko przypomniałem sobie o tym, że mogę wszystkich zaobrączkować.

Mitch standardowo dzierży w łapach „firmowy" karabin automatyczny, a kiedy brakuje mu amunicji, wspiera się policyjnym rewolwerem. Tak jak poprzednio na ekranie nie można znaleźć wskaźnika informującego o stanie zdrowia bohatera. Wraz z ilością przyjętych kul, ubranie brudzi się krwią, a bohater zaczyna straszliwie dyszeć i kuleć. Standardowo odczekanie kilku chwil przy jakiejś ścianie naprawi popsuty organizm. Tyle odnośnie policjanta.

Eddie działa na bardzo podobnych zasadach, potrafi jednak okładać przeciwników kijem bejsbolowym, a po chwyceniu ich w morderczy uścisk zakłada serię miażdżących ciosów, bądź likwiduje koleżków poprzez ukręcenie im łba lub roztrzaskanie czaszki kolanem. Eddie, podobnie jak Mitch, także ma problem z odróżnieniem od siebie ludzi i niejednokrotnie udało mi się złamać kark uroczej Sam... Co, nie ukrywam, wprawiło mnie w szampański nastrój.

Black Monday to również samochodowe rajdy przez miasto i tu potrafi być naprawdę uroczo. Przede wszystkim Team Soho opracował bardzo intuicyjny model jazdy, dzięki któremu bez problemu wyczuwa się samochód. Pojazdy są ciężkie, przy pełnej prędkości opornie wchodzą w zakręty, zaś odpowiednio przyblokowane tylne koła fajnie zarzucają furą. Pozostał patent z pierwszej części gry, gdzie kierunkowskazy informują graczy, w którą stronę należy się udać. Nie ma też problemu ze zbiciem szyby i prowadzeniem ostrzału ze środka samochodu, ale celowanie z tej pozycji jest bardzo niewygodne. Obaj bohaterowie gry w dowolnym momencie potrafią porzucić zaproponowane pojazdy i ukraść te bardziej odpowiadające upodobaniom grającego. Wyjątkiem jest Sam, która nie tylko nie umie się bić, ale i kraść. Wracamy jednak do chłopaków.

Tu bez wyjątków – można przejąć wszystko, w tym autobusy, karetki, policyjne radiowozy oraz motory. Na brak licencji Black Monday nie narzeka, więc pobawicie się zabawkami takich firm jak Citroen, Saab, Renault, Nissan, BMW czy Mercedes. Podczas kolizji pojazdy gniotą się niemiłosiernie i po kilku stłuczkach nadają się wyłącznie do wymiany. Nie da się przecież jeździć z płonącym silnikiem i przebitymi oponami, choć na upartego...

Początkowo ciężko przyzwyczaić się do lewostronnego ruchu, dlatego wypadki będą raczej nieuniknione, zwłaszcza podczas pościgów. Świetnym motywem jest to, że dla odprężenia można zastrzelić kierowcę dowolnego samochodu i podziwiać jak jego pojazd beztrosko jednoczy się z innymi. Nie ma także problemu z rozjeżdżaniem przechodniów, którzy po uderzeniu szybują niczym szmaciane lalki.

Niestety, ponownie daje się we znaki mała ilość pamięci PS2. Tekstury otoczenia są ładne i w miarę realistyczne, ale pod warunkiem, że oglądamy je z daleka. Im bliżej, tym bardziej rozmyte, uproszczone i płaskie. Myślałem również, że przez ulice Londynu przewala się więcej niż sześciu mieszkańców. I wreszcie animacja. Tak długo, jak akcja gry dzieje się w małych, zamkniętych przestrzeniach wszystko jest w porządku i płynnie, ale wystarczy przedostać się na otwarty teren, aby zaobserwować, jak akcja znacznie zwalnia, a w tle rozpościera się mgła. Składamy to jednak na karb wczesnej betki – to musi ulec poprawie.

Pomieszczenia w grze, mimo iż uproszczone i kwadratowe, opisane są natomiast sporą ilością interaktywnych szczegółików. Eddie w przypływie szału może rozwalić butelki stojące za ladą w barze, zaś Mitch - rozbujać wszystkie worki bokserskie na sali gimnastycznej. No i te modele samochodów – kawał solidnej, rzemieślniczej roboty. Na drzwiach pewnej ciężarówki widziałem nawet reklamę Killzone. Sony najwyraźniej nie traci czasu. Jednak to, co wyszło w grze najfajniej to ponownie intrygująca, kryminalna historyjka i KAPITALNY angielski dubbing! Jasne, mnóstwo graczy powie, że Metal Gear Solid z PS one pozostaje tym niedoścignionym wokalnym wzorem, ale to nieprawda. Serię The Getaway postawiłbym dokładnie w tym samym rzędzie. Doskonała, emocjonalna gra aktorów. Z oceną oprawy poczekam jednak do dnia premiery, bo przecież wczesny kod będzie jeszcze tysiąc razy optymalizowany.

Szperacze odnajdą w Black Monday sekcję Special Features, gdzie twórcy ukryli kilka fajnych trybów zabawy do odblokowania. Jest Race (wyścig z przeciwnikiem po Londynie), Chase (ganianie i obijanie uciekiniera), Play Movie (oglądanie wstawek filmowych z gry), oraz Black Cab (niedostępna w becie opcja, ale stawiamy na zabawę w taksówkarza).

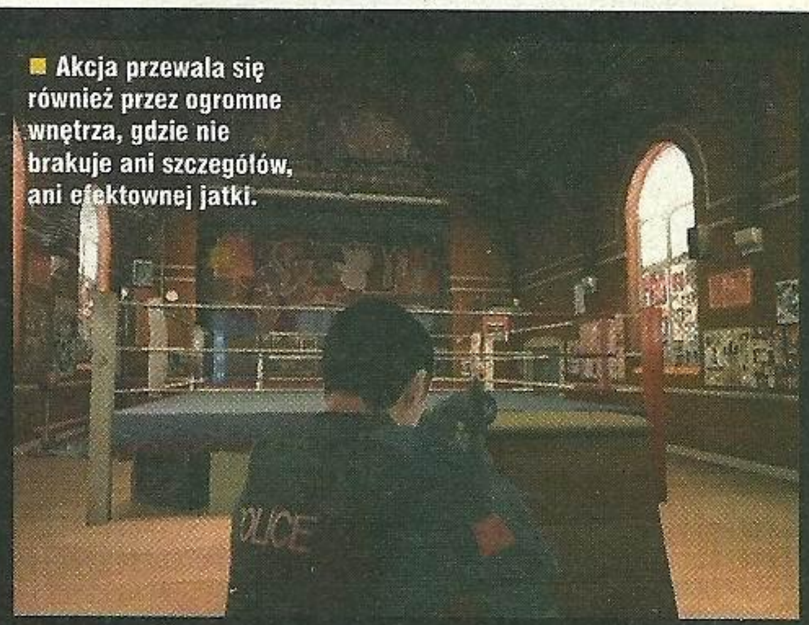
Gracze, którzy mają już pierwszą część na półce, na pewno z przyjemnością pobawią się The Getaway: Black Monday.

Ciężko natomiast prognozować, czy skuszą się na nią zatwardziali przeciwnicy tego klimatu. Stawiam, że raczej nie. To nie będzie gra dla wszystkich

Matt ■■

Londyn o wschodzie słońca prezentuje się ślicznie. Szkoda, że na ulicach rządzą pustki.

Rozbijanie się policyjną gablotą to spora frajda. Po kilku stłuczkach fura nie nadaje się już do niczego.



Akcja przewala się również przez ogromne wnętrza, gdzie nie brakuje ani szczegółów, ani efektownej jatki.

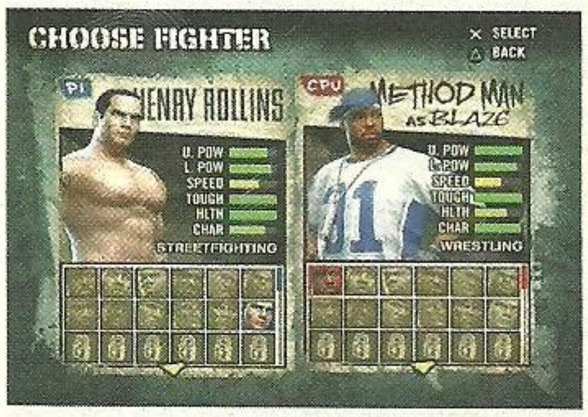
W Def Jam Fight fo NY spotkacie ponad czterdzieści gwiazd i gwiazdeczek hip-hopu i nie tylko... Supah! Można dokopać Sean'owi Paulowi i poderwać Carmen Electrę!

DEV: ELECTRONIC ARTS WYD: ELECTRONIC ARTS KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: JESIEŃ

JUŻ GRALIŚMY

DEF JAM: FIGHT FOR NY

>> HIPHOPOWA MŁÓCKA ZE SNOOPEM W ROLI BOSSA



Ciekawostką jest także tryb pozwalający na młócke aż czterem postaciom jednocześnie - konsola może sterować nawet trzema z nich. Aż wióry lecą...

Właśnie straszliwie sprałem Danny'ego Trejo, wiecie – to ten paskudny meksyk który w filmach zawsze ginie straszną i bolesną śmiercią. Kilka minut wcześniej dokopałem samemu Ice-T, w knajpie poderwałem Lil'Kim, a Snoop do spółki z Ludacrisem cały czas mnie prowokują, chudziaczki. Aha, moim ziomem jest Method Man, a trenerem Henry Rollins...

Tak mniej więcej przedstawia się nadchodząca wielkim krokami fachowa bijatyka od EA. Jak zawsze – świetne wykorzystanie licencji i znanych z (M)TV twarzy oraz kapitalny soundtrack i dopracowana grafika. To będzie naprawdę znakomity kawałek rozrywkowego softu. Poprzednia część była bardziej wrestlingowa, taki przerysowany, maksymalnie odjechany wrestling na wesoło. Ta... Cóż, to w większości knajpiana burda i styl ulicznej bijatyki. Choć oczywiście wrestlingu nie zabrakło. Ale jest ostrzej i fajniej niż poprzednio.

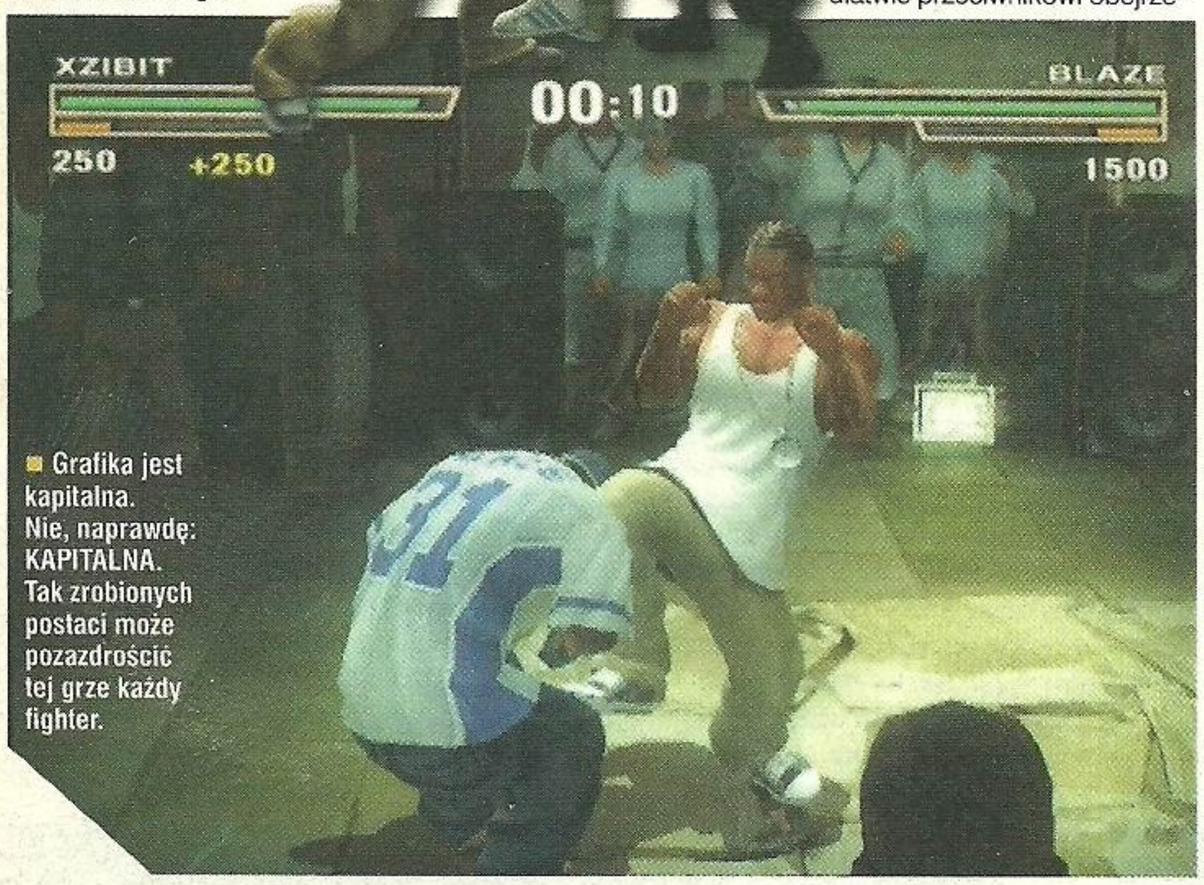
Najczęściej areną zmagań gwiazd rapu są różne knajpy – na początku małe, zatęchłe nory, ale z czasem coraz większe i bardziej luksusowe kluby. Dwóch walczących otacza wianuszek bezstronnych kibiców. Dlaczego bezstronnych? Ano dlatego, że nieważne kto dostanie się w ich zasięg – zawsze złapią, popchną, przytrzymają, a nawet pomogą zrobić jakiś rzut tagowy lub podadzą pomocną dłoń uzbrojoną w butelkę, bejzbola czy kij bilardowy. Miłe chłopaki. Oprócz kibiców są jeszcze elementy wystroju wnętrz – szafy grające, słupy, stoły bilardowe itd. a w niektórych miejscówkach samochody. Obaj walczący co chwila pokazują sobie te ciekawostki i zachęcani wrzaskami kibiców starają się ułatwić przeciwnikowi obejrzenie ich z bardzo, ale to bardzo bliska – yo, koleś, zobacz, co tam w szafie grającej słychać... Yeb! I tak na okrągło – krew się leje, kolesie się piorą, a w tle przygrywa fachowa muza. Jest spoko.

W trybie Story, jak zawsze, stworzymy koleżkę i wystawimy go w kolejnych walkach, z których płynie flota oraz punkty doświadczenia. Te naturalnie władujemy w rozwój postaci. A kaskę przeznaczymy na to by wyglądać, jak należy – fryzury, dziary, biżuteria i ciuchy, cała masa tego.

Fabuła jest prosta, ale to w końcu bijatyka. D-Mob, nasz znajomek z poprzedniej części traci władzę w NY – jego rywalem jest Crow, w którego wcielił się Snoop – jak zawsze w rewelacyjnym pimpowskim stroju. No i toczą się walki, ale na szczęście zamiast wywijania spluwami chłopaki wolą wywijać nogami, piąchami i przeciwnikami. System walki jest prosty i przystępny – nie będzie żadnych problemów z jego opanowaniem. Głębi mu trochę brakuje i żaden Tekken z tego nie będzie, ale też i nie o to chodzi – każdy ma się szybko wdrożyć i dobrze bawić, a tego raczej nie zabraknie.

EA pokazuje na co ich stać... a stać ich na wiele – grafika jest rewelacyjna. Postacie zawodników są duże i ładnie wymodelowane oraz otekstu-rowane. Twarze są po prostu genialnie oddane, a animacji też nie da się nic specjalnego zarzucić. Gra śmiga płynnie i nie przeszkadza jej najwyraźniej to, że wokół placu zmagań szaleje przynajmniej kilkunastu kibiców. W większość też fachowo zrobionych – tylko ci w dalszych rzędach są kanciaści i brzydcy, ale to żaden przytyk, bo i tak prawie nigdy ich nie widać. Wygląda na to, że wszystko jest już na miejscu i Def Jam Fight for NY już niedługo z niezłym hukiem wpadnie do sklepów. Czekam.

Marcellus ■ ■



Grafika jest kapitalna. Nie, naprawdę: KAPITALNA. Tak zrobionych postaci może pozazdrościć tej grze każdy fighter.

NEWSPLASH

Killzone... 2!
My tu czekamy z niecierpliwością na część pierwszą, a Guerilla Games właśnie potwierdzili, że już pracują nad kolejną... A tak, i podobno raczej na PS2 niż na PS3. Cieszymy się.

Obniżka cen!
Podczas Games Convention w Lipsku dnia 18 sierpnia odbył się mały wyścig cen konsol. Na szczęście w dół. Najpierw, około godz. 15, Microsoft ogłosił, że obniża cenę Xboxa do 99.99 funtów (149.99 euro), a półtorej godziny później Sony ścięło cenę za PlayStation 2 do 104.99 funtów (około 160 euro). Microsoft pierwszy wyskoczył z taką informacją, żeby zrobić dobre wrażenie, ale to Sony dużo wcześniej przygotowało i zapowiedziało swój komunikat. Na dokładkę Sony ogłosiło natychmiastową obniżkę, a Xbox staniał dopiero z dniem 27 sierpnia. Efekt widać i u nas – oficjalna cena za PS2 to 699 złotych... Czas najwyższy kupić wreszcie konsolę.

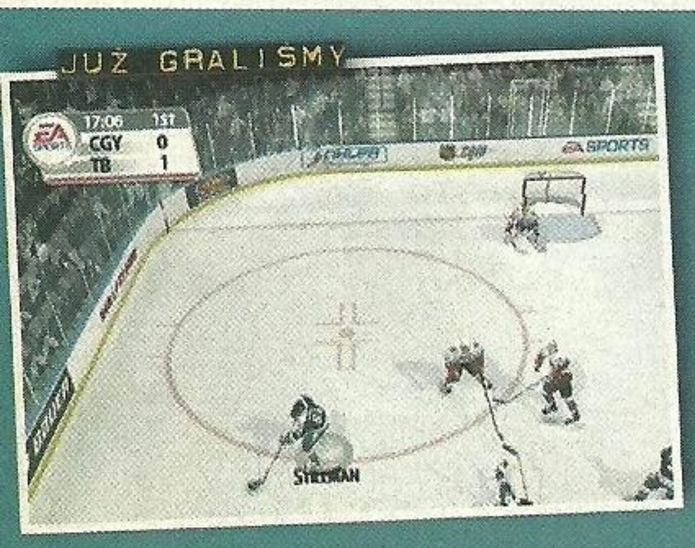
Forbidden Siren 2
Sony potwierdziło, że druga część tego survival-horroru zostanie wydana w Japonii w przyszłym roku. Oczywiście jako Siren 2. Nic na razie nie wiadomo o Ameryce i Europie.

PSP może się opóźnić?
Bill Kotick z Activision powiedział, że nie wierzy by PSP weszło na rynek amerykański wcześniej niż w drugim kwartale 2005. Na dokładkę istnieją poważne obawy, czy Sony „wyrobi się" z japońską premierą PSP planowaną na tegoroczną Gwiazdkę. A każde opóźnienie na rynku japońskim odsunie premierę amerykańską i tym samym także europejską. Sony musi także wysłuchiwać zarzutów odnośnie nie podania przez nich ceny PSP. Plotki krążą bardzo różne – mówi się o 250, nawet 350 dolarach, ale wypowiedź Bruno Bonnella z Atari, który zapowiedział, że może to być nawet 500 dołków bardzo wszystkich zaniepokoiła.

Viewtiful Joe 2 przyśpiesza!
Wszyscy fani Joe'go powinni być tą informacją bardzo, ale to bardzo zadowoleni – Viewtiful Joe 2 ukaże się jeszcze w tym roku, w okolicy Gwiazdki oczywiście, a na dokładkę w nieco obniżonej cenie (przynajmniej w Ameryce). Co ciekawe – wersja na PS2 wskoczy na rynek w zaledwie dwa miesiące po ukazaniu się konwersji części pierwszej. Hardkorowcy gotowi?

Burzliwa ploteczka
Twórcy Lord of the Ring: The Two Towers i nadchodzącego Forgotten Realms: Demon Stone – Stormfront Studios w wielkiej tajemnicy pracują nad grą akcji na podstawie jakiegoś nadchodzącego hollywoodzkiego hitu, a także nad grą na PSP. Ciekawe, ciekawe, ale może jakieś szczegóły? Jaki to film? Jaka gra?

Regiment Konami
Nad strzelanką fpp pod tytułem The Regiment pracuje dla Konami brytyjska firma Kuju – autorzy średniej, ale za to pierwszej gry fpp online na PS2 – Warhammer 40.000: Firewarrior. W The Regiment pokierujemy oddziałem brytyjskich sił specjalnych SAS.



NHL 2005

DEV: EA SPORTS WYD: ELECTRONIC ARTS KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: JESIEŃ 2004

W zasadzie nawet nie muszę o tym pisać – i tak każdy fan tej serii wie, że wczesną jesienią EA Sports dostarczy kolejną, oczywiście poprawioną wersję jednej ze swych flagowych serii. Ale pograłem sobie w betę. Co nowego? Przede wszystkim możliwość przełączenia się w ataku na zawodnika, który nie jest w posiadaniu krążka i sterowania nim, aby wyjść na pozycję. Zachowujemy też pewną kontrolę nad kierowanym przez konsolę graczem – możemy kazać mu podać albo strzleać na przykład. A także wezwać gracza, który nas osłoni, dość brutalnie obchodząc się z przeciwnikiem. Są też nowe możliwości rozegrania wznowienia – można wybrać spośród rozmaitych sposobów rozstawienia graczy, a także podać w wybranym kierunku. Nowością jest także tryb World Cup, czyli Mistrzostwa Świata, w którym pokierujemy jedną z ośmiu najlepszych reprezentacji na świecie. Naszą nie. Rozrósł się także tryb Dynasty – jeszcze więcej opcji zarządzających, które pozwalają na lepsze i bardziej intuicyjne budowanie potęgi swej drużyny. Grafika również uległa pewnej, choć niewielkiej, poprawie – nowe są przede wszystkim areny oraz twarze zawodników, a także kilka animacji. Czyli tak – kilka nowości jest, ale ktoś, kto nie grał w poprzednią część jak szaleniec, a tylko chwilę sobie popykał i tak ich pewnie nie zauważy. Ale fani będą zachwyceni. Recenzja na 99% za miesiąc.

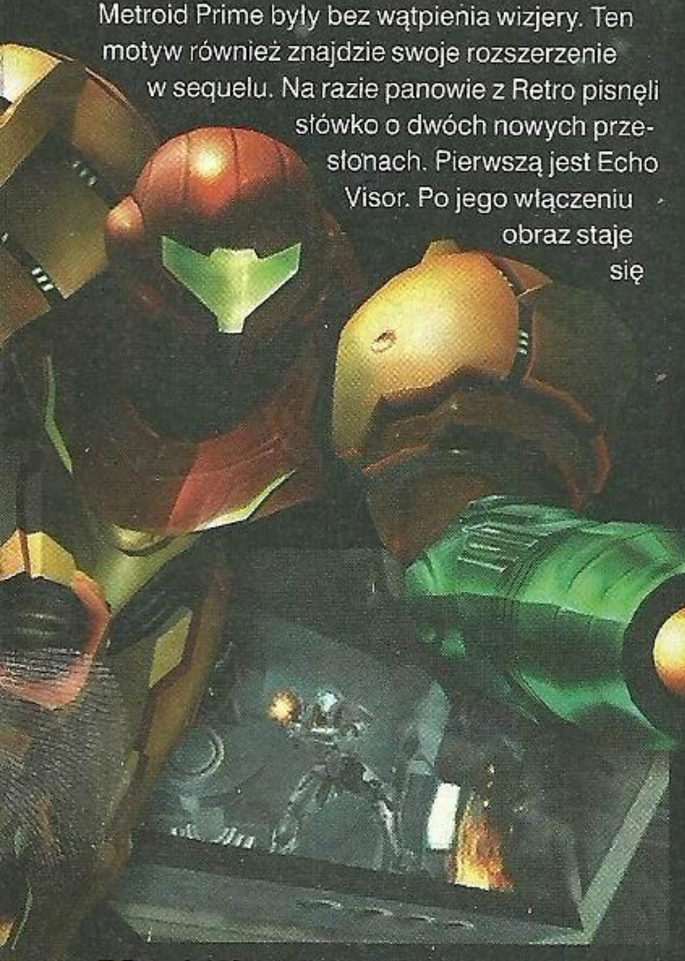
Marcellus ■ ■

DEV: RETRO STUDIOS WYDAWCA: NINTENDO KONSOLA: GCN TERMIN: ZIMA 2004

METROID PRIME 2: ECHOES

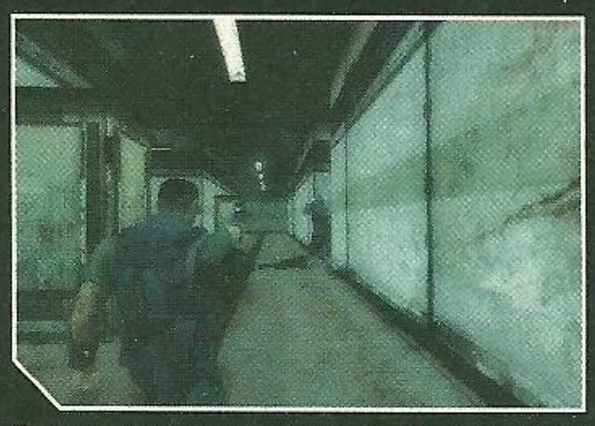
>> POTYCZEK SAMUS Z PIRATAMI CIĄG DALSZY

Pod koniec roku na konsolę Nintendo uderzy sequel chyba największego hitu, a graczom znów przyjdzie wcielić się w bezlitosną łowczynię Samus Aran. Bo gdzie diabeł nie może, tam babę pośle.
W Metroid Prime 2: Echoes bohaterka poszukująca zaginionego statku Galaktycznej Federacji trafi na planetę Aether. Niestety, tak samo jak na Tallon IV, tu także uderzył meteoryt, który podzielił ten świat na dwie części. Jasną stronę planety zamieszkuje rasa Luminoth, zaś ciemną wrogie stworzenia nazywane Ing. Mroczna nacja, w zgodzie ze swoją naturą, nieustannie dąży do zawładnięcia jasnym obliczem Aether. W sam środek tego konfliktu trafia Samus, która postanawia dopomóc obrońcom. Jednak wszyscy starają się jej przeszkodzić, włącznie z kosmicznymi piratami i nieprzyjaźnie nastawionymi Luminami, których również nie brakuje. By przeżyć w niegościnnych okolicznościach, łowczyni zaopatrzyła się u Luminian przede wszystkim w dwie nowe fuzje: Light i Dark Beam. Ta pierwsza jest skuteczniejsza na stwory zamieszkujące mroczny wymiar, a druga vice versa. Żeby nie było za łatwo, autorzy wprowadzili limitowaną amunicję dla tych broni. I tak żeby uzyskać naboje do Dark Beam, należy niszczyć przeciwników używając Light Beam. I na odwrót. Jeśli już jesteśmy przy uzbrojeniu, warto wspomnieć o rozszerzonych możliwościach rakiet. W Echoes można zalockować się na kilku celach i dopiero wtedy wystrzelić. Zapewne będzie to przydatne zarówno podczas starć, jak i rozwiązywaniu zagadek.
Najbardziej charakterystycznym elementem Metroid Prime były bez wątpienia wizjery. Ten motyw również znajdzie swoje rozszerzenie w sequelu. Na razie panowie z Retro pisnęli słówko o dwóch nowych przesłonach. Pierwszą jest Echo Visor. Po jego włączeniu obraz staje się czarno-biały, ale za to wykrywamy normalnie niesłyszalne dźwięki. Przedstawiają je rozchodzące się okręgi, a ich wielkość i częstotliwość zależy od nasilenia danego odgłosu. Przypomina to trochę koła na wodzie. Drugą nowinką jest Dark Visor. Jego dokładne zastosowanie jest jeszcze niejasne, ale wiadomo na pewno, że pozwala dostrzec rzeczy niewidoczne gołym okiem oraz namierzyć Ingi, co jest niemożliwe w trybie Combat.
O ile znakiem rozpoznawalnym MP są visory, to biorąc pod uwagę całą serię Metroid jest to Morph Ball. Czyli kula, w jaką potrafi przekształcić się dzielna bohaterka. Wiemy już na sto procent, że w MP2:E powrócą oba rodzaje bomb, Boost oraz Spider Ball. Ten ostatni ma być podobno bardzo rozszerzony. Mówi się o dużej liczbie torów, po których będzie można się poruszać. W ten sposób Samus ma odwiedzić wiele miejsc, które nie będą dostępne normalną drogą. Z nowości pojawi się urządzenie zwane Morph Ball Cannon. To specjalne działko będzie wystrzeliwać Samus na duże odległości i przyda się przy zdobywaniu bonusów ukrytych w niedostępnych miejscach.
W Echoes panowie z Retro postanowili umieścić także nową-starą zdolność Samus. Nową, dlatego że zabrakło jej w Metroid Prime. Starą, bo była już w Super Metroid na SNESa. Mowa o Screw Attack. Jest to coś w rodzaju wieloskoku, w którym nie trzeba odbijać się od ziemi. W praktyce nie różni się to sporo od latania. Używając Screw Attack można dostać się na odległą platformę, wskoczyć wyżej odbijając się od ścian, a także zmieść kilku wrogów za jednym zamachem.
Ale teraz czas na największą niewiadomą. Mówią na nią Dark Samus. Czym jest? Nie wiadomo. W każdym razie jest diabelnie szybka, silna i zła. Jej jedynym celem jest zniszczenie prawdziwej Samus. Podąża za nią krok w krok, nie dając chwili wytchnienia. Niczym Nemesis z Resident Evil 3. Na pytania o alter ego Aran programiści milczą. Ale to tylko jeszcze bardziej pobudza wyobraźnię. W każdym razie ten wątek zapowiada się niezwykle chłodno.
Trudno zaprzeczyć, że Metroid Prime to jedna z najpiękniejszych gier na Gacka, jeśli nie najpiękniejsza. Jak to zazwyczaj bywa, sequel wygląda jeszcze lepiej. Wprawdzie prace nad grą nadal trwają, ale już teraz można zauważyć sporo usprawnień. Po pierwsze, pomieszczenia znacząco się rozrosły. Po drugie, jest jeszcze więcej detali, zwłaszcza animowanych, takich jak płonące części maszyn czy obracające się wiatraki. I po trzecie wreszcie, podniesiono jakość efektów. Chodzi tu głównie o wybuchy, ogień i słońce, ale znalazło się miejsce między innymi dla refleksów na broni czy gdzieniegdzie bump-mappingu. Generalnie poziom oprawy poszybował w górę: obiektom przybyło polygonów, a teksturom szczegółów. Nie zawodzi również design. Intrygują zwłaszcza Ingowie - mają coś z pająków i potrafią wniknąć w podłoże, by wyskoczyć za plecami gracza. Według producentów sztuczna inteligencja wszystkich przeciwników znacząco wzrosła, ale trudno to, póki co sprawdzić.
Gdybym powiedział, że Metroid Prime 2 Echoes zrewolucjonizuje gatunek, tak jak zrobiła to poprzednia część, skłamałbym. Jednak szykuje się nam kolejny smakowity kąsek, który przemyci kilka nowatorskich pomysłów i twórczo rozwinie motywy swojego poprzednika. I jestem pewien, że Retro Studios jeszcze nas czymś zaskoczy. W końcu nigdy nie wykłada się od razu wszystkich kart na stół, prawda?

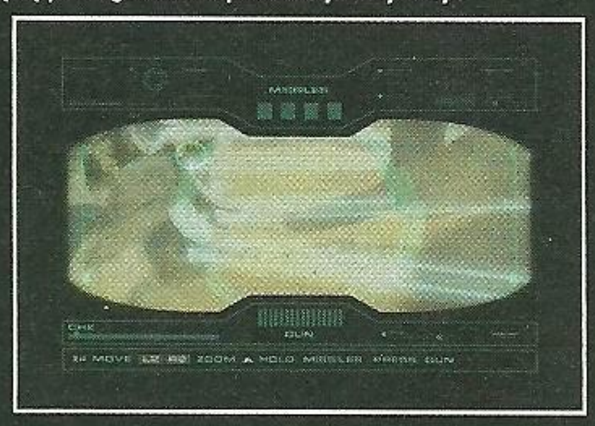


Powróci Morph Ball, czyli kula, w którą zwija się sprytna Samus by pokonać szczególnie nieprzystępne miejsca. Tym razem specjalnych tras dla kuli ma być więcej.

W tym momencie wiadomo już, że para headhunterów będzie miała do dyspozycji przynajmniej osiemnaście rodzajów broni - w tym choćby wyrzutnię rakiet. Broń będzie dostępna także w wersji z czarnego rynku, po tunningu i przeróbkach...



Leeza X jest niezwykle sprawna fizycznie, ale "świeża". Z kolei Jack to zaprawiony w boju weteran. Często gracz pokieruje postaciami na przemian - będą pomagać sobie podczas jednej misji.

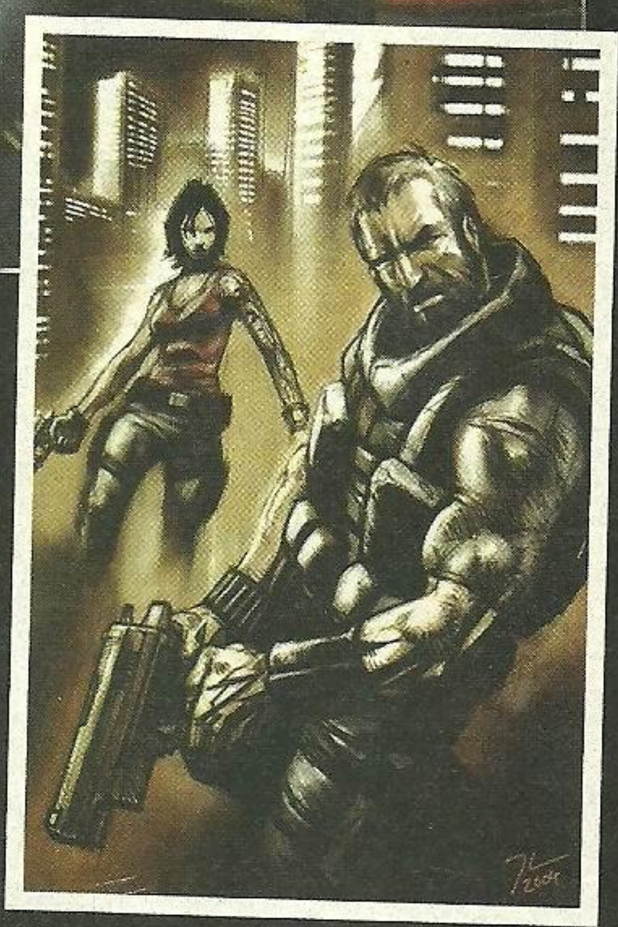


DEVELOPER: AMUZE WYDAWCA: SEGA KONSOLA: XBOX, PS2 TERMIN: PAŹDZIERNIK

JUŻ GRALISMY

HEADHUNTER: REDEMPTION

>> WYWIAD SPECJALNIE DLA CZYTELNIKÓW NEO+



Witamy. Prosimy o przedstawienie się czytelnikom N+.
Nazywam się John Kroknes, jestem założycielem Amuze i głównym producentem/reżyserem Headhunter: Redemption.

Czy mógłbyś w kilku słowach nakreślić linię scenariusza HH Redemption?
Gra rozpoczyna się w dwadzieścia lat po zakończeniu pierwszej części. Jack Wade wciąż jest headhunterem, łowcą głów i głównym bohaterem, ale tym razem ma towarzyszkę w postaci młodej, zbuntowanej Leezy X. Tajemnicza organizacja terrorystyczna The Opposition Network stara się rozbudzić chaos na świecie, który jak pamiętacie pojawił się wraz z zakończeniem Headhuntera. Oprócz terrorystów, także inne siły starają się manipulować biegiem wydarzeń. Scenariusz zabiera Jacka na głębsze, mroczniejsze wody niż wcześniej. Historia ma absolutnie zaskakujący finał, którego naturalnie nie zdradzę. Pojawią się nagłe twisty i zwroty wydarzeń, niesztampowe postacie i sporo czarnego humoru.

Czy scenariusz w jakiś sposób nawiązuje do wydarzeń z poprzedniej części?
Jack Wade w oczywisty sposób stanowi łącznik między starym a nowym światem. Pojawi się też kilka postaci, które fani pierwszej części natychmiast rozpoznają. Świat, w którym rozgrywa się akcja Redemption ewoluował z tamtego i bez trudu rozpoznacie subtelne powiązania. Także atmosfera jest podobna. Ale zdecydowaliśmy się nadać tej grze własny kręgosłup; znajomość pierwszej części nie będzie w żaden sposób konieczna, czy specjalnie premiowana. Chcieliśmy także zrobić niespodziankę fanom i spróbować czegoś nowego – stąd decyzja umieszczenia fabuły o 20 lat później.

W swoim czasie bardzo podobał nam się Headhunter. To była dobrze pomyślana gra, kierowana głównie dla doświadczonych i – nie ukrywajmy – starszych odbiorców. Czy Redemption idzie w tym samym kierunku?
Zdecydowanie tak, choć jak już wspomniałem nie zabraknie świeżych pomysłów. Podobnie jak jedynka, Redemption powinno trafić do starszych graczy ceniących skomplikowany i inteligentny scenariusz opowiedziany z humorem. Jesteśmy dumni z głębi, jaką udało nam się wepchnąć do świata Headhuntera, a także z tego, że pod każdym względem można nazwać tę grę pierwszoligową pozycją.

Czy oprócz sekcji przygodowych i strzelanych pojawi się jazda na motocyklu?
Nie, w HHR nie będzie pojazdów. To jedna z rzeczy, nad którą poważnie zastanawialiśmy się rozpoczynając prace. Słuchając wypowiedzi na temat pierwszej części zauważyliśmy, że sporej liczbie graczy sekcje motocyklowe sprawiały wiele problemu i nie były dla nich tak zabawne, jak tego oczekiwaliśmy. Im dalej zagłębialiśmy się w prace nad sequelem, tym bardziej czuliśmy, że motocykl oddalał nas od gry i scenariusza. Nie chcieliśmy uderzać w uliczkę z napisem minigry, którą podążają inne pozycje, ani też oferować wielkiej, otwartej przestrzeni do jazdy... Headhunter to szybki thriller akcji z niezwykłym scenariuszem. Nie potrzeba się od tego odrywać.

Wiemy, że w grze pojawi się swego rodzaju skaner o nazwie IRIS.

Prosimy o kilka słów wyjaśnienia.
Po przełączeniu się do trybu fpp można oglądać okolicę i przybliżać widok. IRIS podświetla obiekty, z którymi możliwa jest jakąś interakcja. Można je wtedy zeskanować i dowiedzieć się czegoś więcej o ich przeznaczeniu, oraz naturalnie odnaleźć w ten sposób podpowiedzi do kolejnych zagadek. Nie chodzi o podziwianie widoków czy zbieranie informacji o otaczającym świecie; IRIS to praktyczny sprzęt, na który można liczyć w trudnej sytuacji.

Redemption wygląda świetnie. Szczególnie ciekawi nas ten delikatny efekt rozmycia...
Fajnie, że zauważyliście. Headhunter wyglądał w swoim czasie bardzo dobrze, ale byliśmy zdeterminowani, by sequel wspiął się na prawdziwe wyżyny możliwości obecnej generacji sprzętu. Chcieliśmy też nadać Redemption filmowy wygląd, który podkreślałby skalę wydarzeń i miejscówek. Stąd kinowy efekt „rozmiękczonej soczewki".

Ścieżka dźwiękowa Headhuntera rządziła, ale sami dobrze o tym wiecie – Richard Jacques otrzymał za nią wiele nagród. Czy muzyka Richarda powróci w sequelu?
Oczywiście, że tak. Jego muzyka znów doskonale komponuje się z resztą oprawy i właściwą grą. Richard rozpoczął pracę tam, gdzie poprzednio skończył – wziął najlepsze motywy i odpowiednio je zaaranżował. Dorzucił też odpowiednią głębię i mrok, które oddają fabułę naszej gry, mieszając to z brawurą i jakością, którą tak wszyscy podziwiali w pierwszej części. Myślę, że to bardzo potężna i po prostu jeszcze lepsza ścieżka dźwiękowa.

Ciekawi nas ekipa Amuze. Skąd jesteście i jak wielki jest to team?
Amuze zostało założone w 1996 roku, a nasza siedziba znajduje się w Sztokholmie. Zespół składa się z około trzydziestu ludzi i choć głównie są to Szwedzi, mamy także wielu członków z innych krajów. Lubimy nazywać się pro-europejską firmą. Oczywiście przy produkcji takiej gry jak HHR korzystamy także z innych talentów – aktorów, inżynierów dźwięku i tak dalej. Zupełnie tak, jak w filmach.

Zawsze lubimy pytać naszych rozmówców o inspiracje przy pisaniu gier. Jakie są Wasze?
Pierwsza część była zainspirowana filmami akcji z lat osiemdziesiątych i hitami sf Paula Verhoevena (Starship Troopers, Robocop). Inspiracje do Redemption są mniej oczywiste, bo seria ewoluuje w stronę własnej tożsamości, stylu i humoru. Niemniej jednak gracze z pewnością rozpoznają echa wielu filmów z lat dziewięćdziesiątych, szczególnie kluczowych obrazów science-fiction, które odwzorowują w pewien sposób fakt, że scenariusz przeniósł się o dwadzieścia lat w przyszłość. Wielu członków zespołu to namiętni fani komiksów, które z pewnością też miały wpływ na ich pracę.

W co aktualnie grasz?
W tej chwili w japońską wersję Katamari Damacy. Staram się nie grać w pozycje, które reprezentują gatunek, nad którym pracuję, więc wybieram głównie szybkie zręcznościówki. No i nie bez znaczenia jest fakt, że zajmowanie się moją dwuletnią córeczką nie pozwala mi na zagłębienie się w dwudziestogodzinne epopeje.

Ostatnie pytanie. Czy Amuze czeka na nową generację konsol?
Czujemy, że doskonale opanowaliśmy obecną generację sprzętu, wyciskając z niego wszystko, co najlepsze. Pod względem technicznym nie mamy sobie niczego do zarzucenia. Oczywiście czekamy z niecierpliwością i ekscytacją na nowe konsole i możliwości, jakie przyniosą, ale w naszych produkcjach stawiamy na zawartość – liczy się gra, a nie techniczne fajerwerki. HHR wygląda świetnie, brzmi świetnie i jest niezwykle grywalny na obecnej generacji sprzetu. Next-geny pozwolą nam na więcej, ale dla nas najbardziej zawsze liczą się pomysły.

Dziękujemy za rozmowę.

JUŻ GRALIŚMY

DEV: FROM SOFT WYD: ACTIVISION KONSOLA: PLAYSTATION 2 TERMIN: BRAK

TENCHU KURENAI

>> JEST JUŻ! JEST JUŻ! JEST! CO PRAWDA DOPIERO „JAP", ALE MOŻNA POŚMIGAĆ

Nie omieszkaliśmy... Chodzi oczywiście o nowy tytuł z ukochanej przez nas (a przynajmniej przeze mnie) serii Tenchu, czyli Kurenai – Karmazynowy. Całość jest historią Ayame i opowiada o wydarzeniach, które miały miejsce po zakończeniu pierwszej części gry. Czyli wtedy, kiedy uważano wszem i wobec, że kumpel-ninja Rikimaru nie żyje. Teraz Ayame będzie miała koleżankę (Rin), z którą na zmianę wykonywać będą misje. O Rin wiadomo, że miecza używa niemal wyłącznie do „kończenia" przeciwników. W otwartej walce wykorzystuje gołe pięści. I robi to perfekcyjnie! Na naszym neoplusowym forum odezwały się głosy przeciwko „feminizowaniu" Tenchu, ale muszę Wam powiedzieć, że Rin w obsłudze jest bardzo sympatyczna i założę się, że wielu z Was polubi ją bardziej niż Ayame. Ma też bardzo ciekawą historię i niemal cały scenariusz kręci się wokół niej – Ayame tylko pomaga. Generalnie rzecz biorąc karmazynowe Tenchu próbuje bardziej treściwego podejścia, niż poprzednie części. Misje obficie przeplatane są wstawkami fabularnymi i to w trzech odmianach. Po pierwsze, filmiki z narzuconym filtrem, renderowane. Po drugie, filmiki na silniku gry, bez filtrów i po trzecie, śliczne japońskie nieruchome plansze, ilustrujące to, co opisuje narrator. Tyle ogółów. Jak pierwsze wrażenie? Już od pierwszych sekund gry wiadomo, że „Mocarne Tenchu znów jest w mieście!". Klimat poraża od momentu zobaczenia pierwszych kadrów intra. A w tle... tak, tak... Muzyka – od pierwszej części nie była tak świetna, ale teraz wróciła w najlepszej formie.

Rin zmienia zupełnie nasze spojrzenie na Ayame, która do tej pory była tą krnąbrną dziewczynką. Teraz to Rin jest najmłodsza, trochę się uczy, smuci... jest bardziej emocjonalna. Ayame stała się wytrawną kunoichi – choć widać tu bardziej zamysł nowych autorów gry z From Software, bo to wszak chronologicznie dopiero druga część przygód „ninjasów i lekarzy". Grafika? Nieznacznie podciągnięta, najbardziej poprawiono wygląd wody – ślicznie teraz faluje, kiedy postacie w niej pływają. Wreszcie też można się pobawić słomką, która umożliwia schowanie się tuż pod powierzchnią wody. Jest na stałym wyposażeniu. Walka? Jak zwykle mnóstwo akcji skradankowych, w tym możliwość zarżnięcia dwóch przeciwników na raz! Podczas wyjątkowo spektakularnych akcji czas często zwalnia i można się napawać widokiem wroga rąbanego dosłownie na wióry! Dwie dziewczyneczki rządzą maksymalnie! Tenchu wraca w wielkim stylu. Silny wątek fabularny – opowieść i przemiany bohaterek zajmują tu wiele miejsca. Bardzo ciekawe poziomy (część z nich już znamy), przecudowna muzyka... Wygląda więc na to, że nowe Tenchu z gracją Barysznikowa wślizgnie się na półki wszystkich miłośników serii. Na moją półkę na pewno.

Grabarz ■ ■

■ Ach – kiedy u nas? Wygląda na to, że najwcześniej pod koniec roku.

X-MEN LEGENDS

>> GRATKA DLA FANÓW ZMUTOWANYCH

■ Pojawi się tryb kooperacji dla czterech graczy, dostępny dla całej linii scenariusza! Nic tylko grać. Oczywiście po tym, jak dojdziecie w końcu do porozumienia, kto będzie kierował Rosomakiem... Co chyba wcale takie łatwe nie będzie, hehe.

DEVELOPER: RAVEN WYDAWCA: ACTIVISION KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: PAŹDZIERNIK

To już chyba ostatnia okazja do przypomnienia Wam tej świetnie zapowiadającej się gry ze stajni Raven Software – premiera zapowiadana jest na październik. Dla wszystkich fanów mutantów jest to niewątpliwie tytuł, który mocno przyspiesza bicie serca, ale prawdę mówiąc powinien też przypaść do gustu także pozostałym graczom. O ile lubią zręcznościowe erpegi w stylu Baldur's Gate czy Champions of Norrath, bo do tego gatunku X-Men Legends pasuje jak ulał.

W X-Men Legends pokierujemy ponad tuzinem postaci ze znanego wszystkim uniwersum Marvela. Znajdą się tacy ulubieńcy jak Wolverine (chyba zawsze wymieniany na pierwszym miejscu, nic dziwnego zresztą), a także Storm, Jean Grey, lalusiowaty Cyclops, Gambit, Nightcrawler i wielu innych mutantów. W trakcie misji kontrolę przejmiemy nad czterema dowolnie wybranymi postaciami, a pozostałe będą musiały grzecznie poczekać na swoją kolejkę. Pomiędzy wybranymi bohaterami będziemy się błyskawicznie przełączać, by z impetem rzucić ich na pomoc dostającym w skórę kumplom.

Oczywiście postacie będą zdobywać punkty doświadczenia, ale na całe szczęście programiści z Raven Software wpadli na fajny pomysł rozdzielania skilli – mutanci biorący udział w akcji dostają całą pulę zdobytych expirów, ale około sześćdziesięciu procent tych punktów dostanie się także pozostałym. Powinno to w pewien sposób zniwelować pojawiające się czasami w innych erpegach zbyt duże różnice w poziomach doświadczenia pomiędzy członkami drużyny. Walka będzie zorganizowana dość prosto – dostępne będą zwykłe techniki ręczno-nożne, którymi sprawnie poradzimy sobie z mniej wymagającymi przeciwnikami. Ale mutanci mają też swoje specjalne moce, których używać będziemy podobnie jak czarów w innych erpegach – po naciśnięciu przycisku pojawi się menu, w którym pod odpowiednie guziczki przypisane będą wybrane umiejętności. Na przykład leczenie Wolverine'a, laserowy wzrok Cyclopsa i cała masa innych. Oczywiście te moce także będą podlegały rozwojowi i z czasem staną się potężniejsze i skuteczniejsze, a nasi podopieczni nauczą się także nowych.

W całej historii pierwsze skrzypce gra oczywiście przebiegły Magneto, który chce, aby mutanci panowali nad ludźmi. To właśnie z jego Brotherhood of Mutants walczyć będą X-Meni starający się nie dopuścić do zniewolenia ludzkości. Nad scenariuszem do X-Men Legends pracowali twórcy komiksów, więc powinno być całkiem nieźle. Na jakiś superważki przekaz nie liczymy, ale mamy nadzieję, że będzie to wartko i składnie opowiedziana historia.

Bo że będzie ślicznie to już wiemy, wystarczy spojrzeć na screeny – szykuje się jedna z najładniejszych gier tego typu. Rewelacyjne efekty świetlne towarzyszące odpalaniu mocy mutantów, efektowne eksplozje i żywe, nasycone kolory. A do tego postacie, które wyglądają jakby przed sekundą wyskoczyły z kart komiksu X-Men w wydaniu de luxe, na kredowym, błyszczącym papierze. Przepięknie to wygląda. ■ ■

NEWSPLASH

Ninja zmienia adres

From Software pozyskało od Activision pełne prawa do produkowania i wydawania gier z serii Tenchu. Activision wyda jeszcze tylko Tenchu Kurenai, a potem wszystkie prawa do tworzenia i sprzedaży nowych gier w serii przejdą na From Software. Activision zachowa jednak w swojej stajni wszystkie wydane dotychczas tytuły. Niestety, From nie zapowiedziało jeszcze kolejnego Tenchu...

Starcraft: Ghost ma developera

Zaledwie w kilka tygodni po ogłoszeniu Starcrafta przez Nihilistic Blizzard zapowiedziało, że od teraz grą zajmuje się firma Swingin' Ape, znana z niezłego Metal Arms: Glitch in the System. Mało tego, Bujająca Małpa prawdopodobnie zajmie się w przyszłości tworzeniem innych multiplatformowych gier Blizzarda. No, trzeba przyznać, że Blizzard szybciutko znalazł nowego developera. Za kilka miesięcy powinniśmy już coś wiedzieć, ale do wydania gry i tak pozostaje pewnie najmarniej z rok.

grand theft auto San Andreas

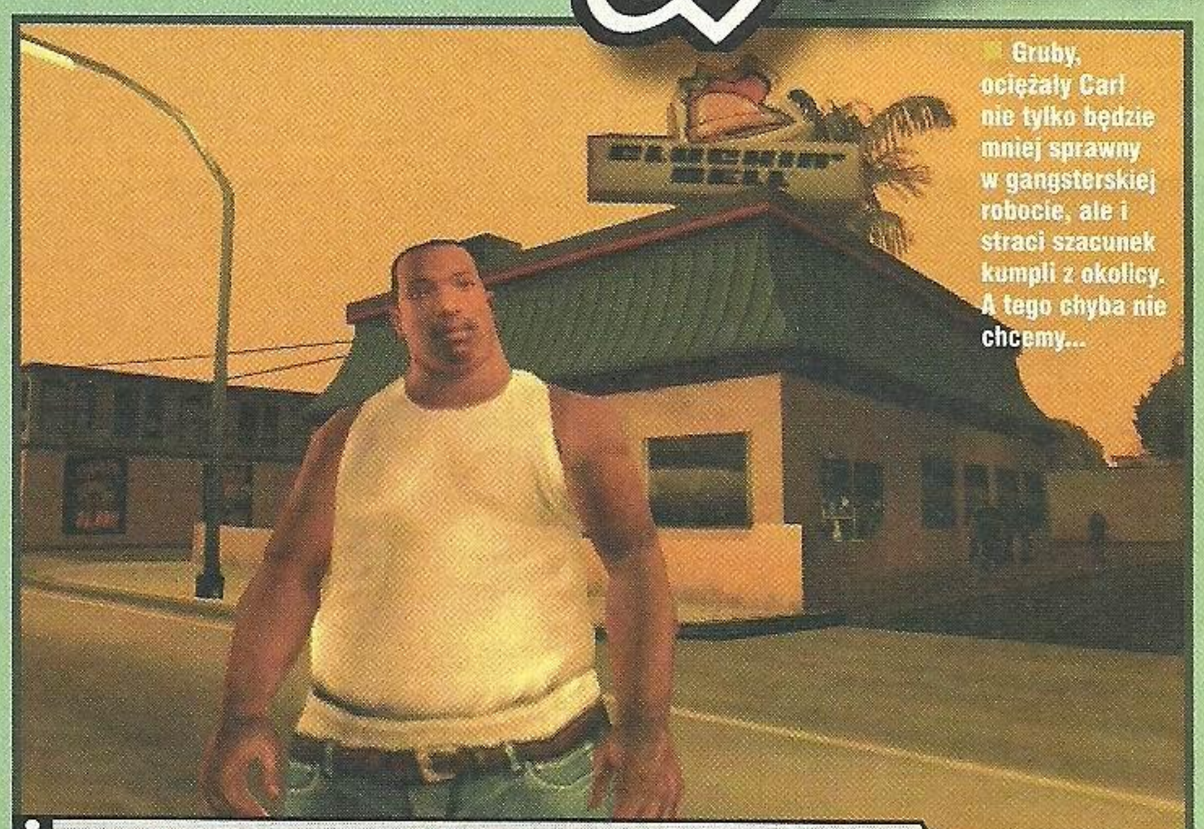
CARL JOHNSON NIE MA LEKKIEGO ŻYCIA. PIĘĆ LAT TEMU POSTANOWIŁ WYRWAĆ SIĘ Z GETTA LOS SANTOS, PO TYM JAK JEGO MŁODSZY BRAT ZGINĄŁ W WYNIKU ESKALACJI PRZEMOCY POMIĘDZY GANGAMI. CARL OCZYWIŚCIE BYŁ CZŁONKIEM JEDNEGO Z NICH, WÓWCZAS NAJPOTĘŻNIEJSZEGO, ZWANEGO ORANGE GROVE FAMILLIES.
TERAZ MAMY POCZĄTEK LAT 90. I CJ WRACA DO DOMU Z LIBERTY CITY – JEGO MATKA ZOSTAŁA ZAMORDOWANA, RODZINA SIĘ ROZPADA, A PRZYJACIELE ZDĄŻAJĄ PROSTĄ DROGĄ KU ZAGŁADZIE. NA DOKŁADKĘ ZARAZ PO POWROCIE KILKU SKORUMPOWANYCH GLINIARZY WRABIA GO W MORDERSTWO...

txt: Mielu & Marcellus

Zdecydowanie nie jest dobrze (dzieciak), ale będzie, bo z Twoją pomocą CJ zostanie największym ziomalem w całym Stanie San Andreas i oczywiście zemści się na zabójcach matki. Najlepiej dwa razy, jak to miały w stylu gangi z Los Angeles – najpierw zabijasz kolesia, a potem wpadasz na pogrzeb, wywalasz trupa z trumny i ponownie faszerujesz go ołowiem... No dobra, tego raczej nie będzie, ale za to będzie naprawdę wiele niezłych akcji. Sprawdźcie to, bo czegoś takiego jeszcze nie widzieliście!

Straight Outta Compton

W rodzinnym Stanie Carla znajdują się trzy ogromne miasta – Los Santos wzorowane na Los Angeles, San Fierro, czyli San Francisco oraz Las Ventura – Las Vegas. A do tego kilometry dróg, autostrad, dolin, skalistych terenów, pustyń oraz wybrzeży.
Miasta w San Andreas będą naprawdę duże – szacuje się, że łącznie ponad pięciokrotnie lub nawet sześciokrotnie większe niż Vice City! Oprócz tego ruch uliczny znacznie się zagęści, pojawi się większa liczba postaci, wątków fabularnych oraz zwykłych przechodniów.
Każde z miast miało będzie swój własny charakter. Różnice da się zauważyć w architekturze, kulturze, trybie życia mieszkańców i wielu innych szczegółach. Na przykład San Fierro ma być bardzo pagórkowate i tam zostanie położony duży nacisk na misje samochodowe i efektowne pościgi. Na klimat Los Santos składa się smog, odgłosy meczów streetballa, wszechobecny hip hop i low ridery, a z drugiej strony życie milionerów i gwiazd w bogatych dzielnicach.
Jeśli wierzyć w słowa chłopaków z Rockstar, na ekranie w danym momencie będzie od trzydziestu do pięćdziesięciu procent więcej polygonów, niż w poprzednich częściach GTA. Ponadto zwiększone zostanie pole widzenia postaci – widoczność w mieście ma być dwa razy większa niż w Vice City, a gdy Carl opuści zabudowane tereny, widoczność poprawi się aż czterokrotnie. Podobno autorom marzyła się gra, w której można wejść na dach wysokiego budynku i rozejrzeć się, by w ten sposób określić swoje położenie. I tak właśnie ma być w San Andreas.
System oświetlenia został znacznie ulepszony dla wszelkich poszczególnych modeli, i to zarówno za dnia, jak i w nocy. Nowe efekty dotknęły neonów, świateł na drogach czy cieni rzucanych przez rzeczy i ludzi skąpanych w promieniach słońca bądź oświetlonych bladym światłem księżyca. Zależnie od pory dnia ich długość ma się zmieniać. Nie zabraknie takich szczegółów jak wspomniany już wcześniej smog i niesamowite wschody słońca w gorącym Los Santos. Dla kontrastu w San Fierro będzie często padać i nie obejdzie się bez gęstej mgły. Z kolei w pustynnych okolicach Las Venturas zobaczymy rozprażone, falujące powietrze, a samo miasto mienić się będzie blaskiem tysięcy neonów.
Część silnika San Andreas odpowiedzialna za te cuda została zapożyczona z Manhunta. Wzrosła przez to znacznie rola zaciemnionych miejsc, które będzie można wykorzystać do ukrycia się przed policją bądź członkami innych gangów. Nic nie będzie też stało na przeszkodzie, by zaplanować ciche zabójstwo z ukrycia. Jesteśmy bardzo ciekawi, jak wypali próba dołączenia do GTA elementów skradankowych. Pewne jest to, że znacznie wzrośnie liczba możliwości wykonania powierzonych zadań. Zamiast pakować się w grupkę gangoli na ramboida, będzie można po cichu załatwić sprawę.
Brzmi to wszystko pięknie, ale może być trochę ciężkostrawne... jak na pierwsze danie. Czas zatem wrzucić na ruszt coś lżejszego. Oto pierwsze z nowych wyzwań, jakie Rockstar stawia przed graczami.



Gruby, ociężały Carl nie tylko będzie mniej sprawny w gangsterskiej robocie, ale i straci szacunek kumpli z okolicy. A tego chyba nie chcemy...

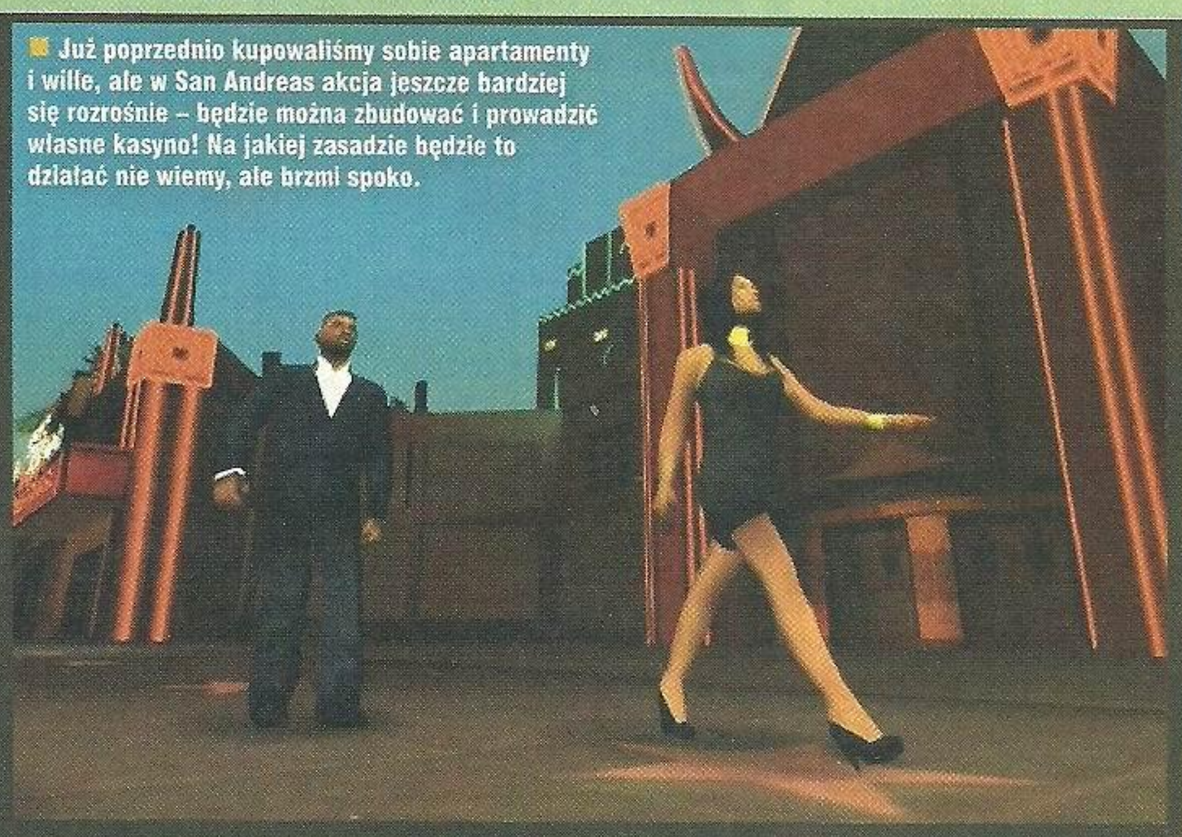
DEV: ROCKSTAR NORTH WYDAWCA: ROCKSTAR KONSOLA: PS2 TERMIN: PAŹDZIERNIK

KROJENIE FUR

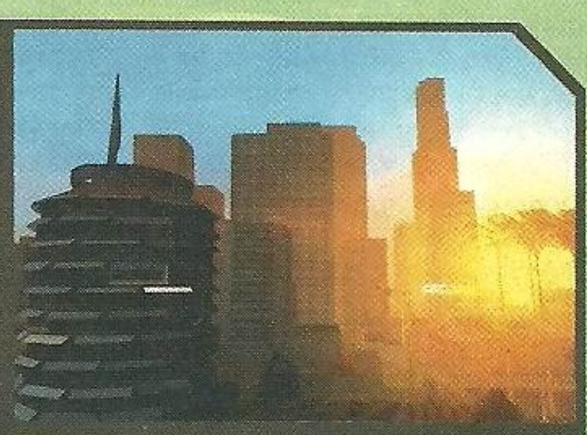
**Jeśli wydaje się Wam, że San Andreas to stan pełen przestraszonych emerytek, które można wyjąć zza kółka i odjechać ich furkami bez większych problemów, to jesteście w błędzie. Kierowcy zostaną wyposażeni w przeróżne systemy obronne (pięści, kije i te sprawy) i nie raz przyjdzie wytłumaczyć im kto tak naprawdę rządzi. Prócz standardowego kopania i obijania szczęk krótkimi prostymi, będzie można pomachać im przed nosem pistoletem albo przyjaźnie złapać za włosy i kontrolnie zapoznać ich twarze z karoserią samochodu. Podobnie będzie można zrobić np. z kapitanami jakiejś motorówki, gdy będziemy potrzebowali podwózki na ląd po przymusowej kąpieli.
Przemocy w grach mówimy stanowcze NIE, hehe.**

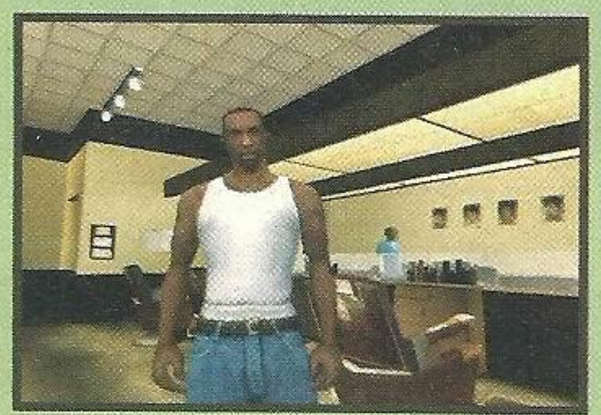
MIASTA

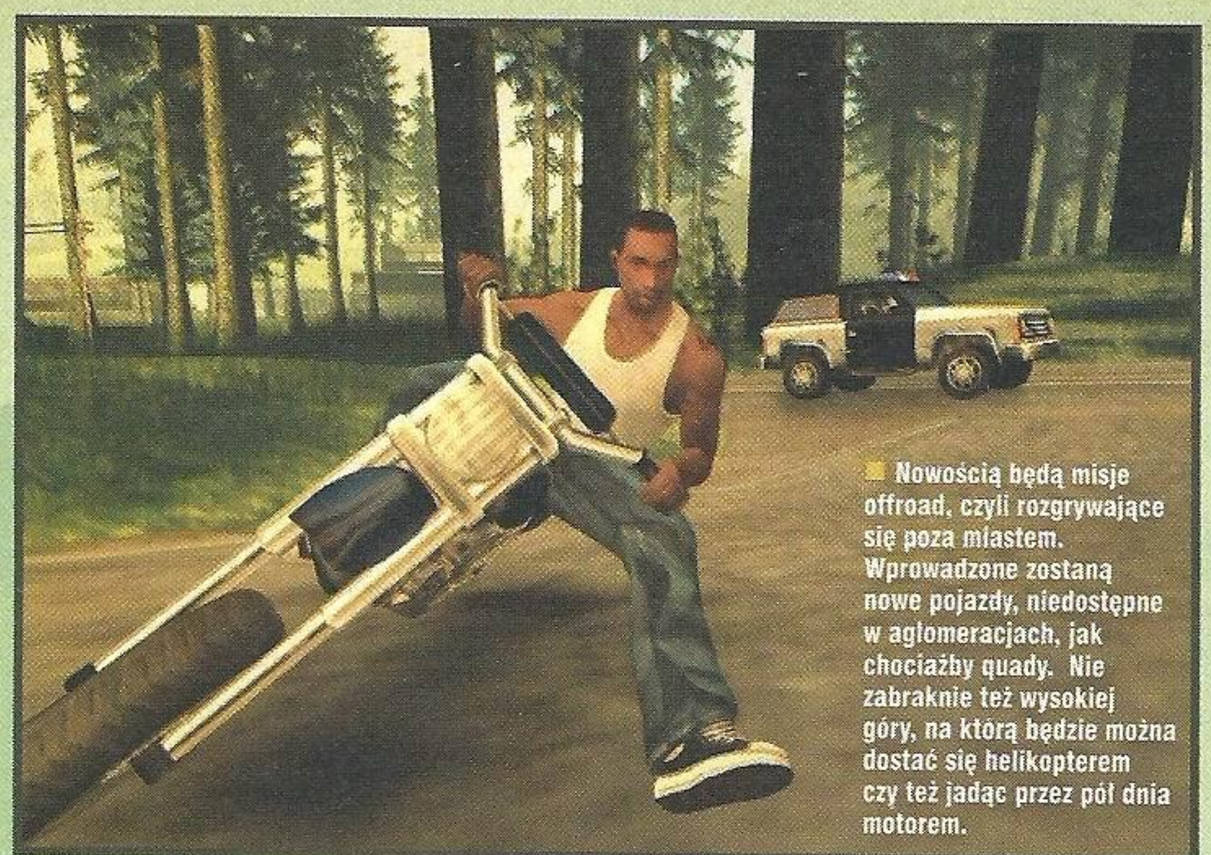
GTA to głównie miasta i ich mieszkańcy. Los Santos, San Fierro i Las Venturas powstały dzięki pracy kilku ekip posłanych przez Rockstar w trzy znane metropolie USA - Los Angeles, San Francisco i Las Vegas. Tysiące zdjęć i filmów, na których znalazły się także najniebezpieczniejsze dzielnice, obskurne bary i meliny stanowią kopalnię wiedzy dla autorów. Z łatwością da się rozpoznać Beverly Hills, w grze znane pod nazwą Rodeo, czy Hollywood przemianowane na Vinewood, gdzie mieścić się będą ogromne posiadłości przebogatych mieszkańców wirtualnego świata. Oczywiście każde z miast zaoferuje własny klimat, pozwalając na czerpanie radości z przebywania w nich i odkrywania kolejnych smaczków. Interakcja z otoczeniem i możliwość wejścia do wielu budynków to kolejne cechy San Andreas. Podobnie jak to, że w każdej dzielnicy spotkamy różnie zachowujące się i wyglądające osoby. Kompletnie zmieniony silnik gry zadba o zróżnicowaną SI i zaopiekuje się ich wyglądem, oferując między innymi znacznie lepszą mimikę twarzy. Przy okazji Rockstar zapewnia, że jedyne momenty, gdy gra zatrzyma się nastąpią podczas prób wejścia do budynków. Na świeżym powietrzu wszystko ma się doładowywać w locie.



Już poprzednio kupowaliśmy sobie apartamenty i wille, ale w San Andreas akcja jeszcze bardziej się rozrośnie – będzie można zbudować i prowadzić własne kasyno! Na jakiej zasadzie będzie to działać nie wiemy, ale brzmi spoko.







Nowością będą misje offroad, czyli rozgrywające się poza miastem. Wprowadzone zostaną nowe pojazdy, niedostępne w aglomeracjach, jak chociażby quady. Nie zabraknie też wysokiej góry, na którą będzie można dostać się helikopterem czy też jadąc przez pół dnia motorem.

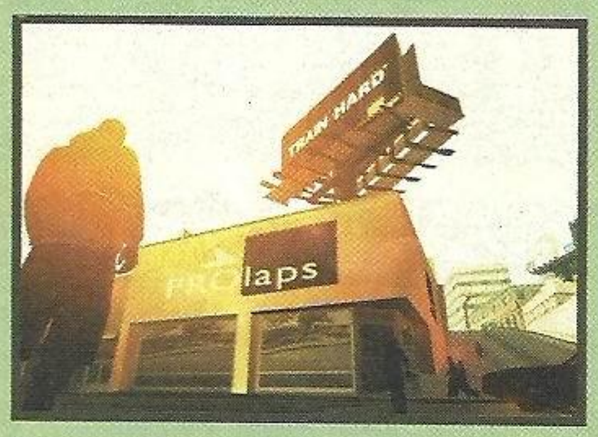
GANGI NAPRAWDĘ I W GTA

W „naszym świecie" liczba gangów w Los Angeles i okolicach dochodzi do trzystu. I liczymy tu wyłącznie tzw. afro-amerykanów! Gangów latynoskich naliczono około sześciuset, a liczebność azjatyckich to około 20 tysięcy członków!

Do najsłynniejszych gangów należą Crips i Bloods, a początek ich wojen trwających aż do wczesnych lat 90. to wczesne lata 70. Ale sprawa nie jest wcale taka prosta – przynależność do jednego z gangów Crips nie oznaczała trzymania sztamy z innymi Cripsami, bo oczywiście gangi były i są podzielone terytorialnie – kontrolują jedną ulicę, czy kwartał domów. Wojny pomiędzy konkurencyjnymi gangami Crips pochłonęły więcej ofiar niż ich wieloletni konflikt z Bloodsami.

Na początku lat 90. gangi Crips i Bloods ogłosiły pokój, zawiązały przymierze i wywołały w Los Angeles gigantyczne rozruchy na wieść o uniewinnieniu przez białą ławę przysięgłych białych policjantów, którzy zakatowali Rodneya Kinga. Warto też dodać, że gangole należący do Crips i Bloods wyróżniają się odpowiednio dobranymi elementami stroju. Crips noszą dodatki (czapki, bandany, sznurówki itd.) błękitne, zaś Bloods, co nie dziwne, czerwone. Właśnie po kolorach ciuchów najłatwiej ich rozpoznać.

A jak to będzie w San Andreas? Popatrzcie na gangoli na screenie - noszą zielone bandany, czyli należą do gangu OGF, do którego CJ należał przed wyjazdem z SA. Ich największymi konkurentami będą The Flats (prawdopodobnie w czerwonych chustach) i The Ballas (na pewno w purpurowych bandanach), czyli growe odpowiedniki Crips i Bloods. Po czym wnosimy? Flat znaczy mieszkanie, crip zaś brzmi podobnie jak zniekształcone crib, czyli chata, chawira (choć w rzeczywistości nie wiadomo dokładnie skąd się wzięła i co znaczy nazwa Crip), a Ballas, no cóż – B na początku, powtarzająca się litera i s na końcu to wystarczający trop jak dla nas. Aha, lokalnych małych gangów ma być o wiele więcej, ale te trzy są zdecydowanie największe.



Na wsi CJ często spotka prawdziwych buraków, degeneratów i rednecków. Będą zlecać różne misje, rozgrywające się oczywiście w ich środowisku. To co, są chętni na weekend za miastem?

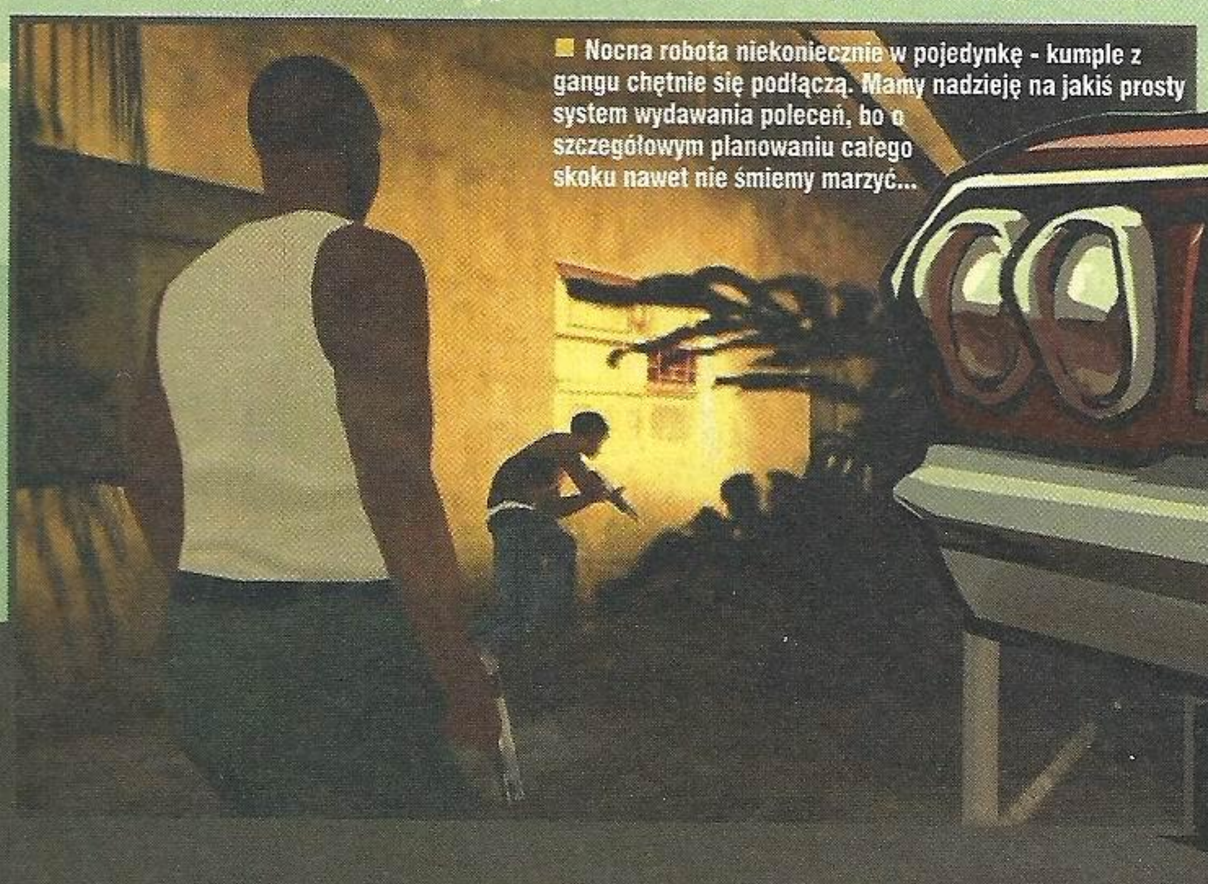
Spadaj, tłuściochu!

Bardzo ważnym aspektem życia w San Andreas ma być odżywianie się głównego bohatera. Jeśli jednak myślicie, że ktoś postanowił zrobić z GTA Tamagotchi, czy też Simsy, musicie szybko zweryfikować swoje poglądy. Gdy CJ zechce coś wszamać, na ekranie pojawi się stosowna informacja, którą można oczywiście zignorować. Należy jednak pamiętać o skutkach głodzenia naszego gangola. Po pierwsze, spadnie poziom energii, a bohater prócz tego, że stanie się wycieńczony, będzie też źle wyglądać. Chuderlak, na którym wiszą ciuchy nie zdobędzie szacunku na ulicach i szybko zepsuje swój wizerunek. Prócz tego utraci sprawność i wytrzymałość, co wpłynie na przykład na szybkość biegu.

Ci z Was, którzy nie zechcą głodzić Carla, zmuszeni będą poszukać miejsc, w których można coś zjeść. Jeśli boicie się kasacji podczas obiadu w restauracji, skorzystacie z budek z jedzeniem, jakich pełno jest w każdym z miast. Dla odważnych przygotowane zostaną lokale będące karykaturą popularnych sieci fast foodów (popatrzcie tylko na stroje pracowników!). W Cluckin' Bell można spróbować wszelkich wariacji na temat kurczaka. Nazwa Well Stacked Pizza mówi chyba sama za siebie, podobnie jak Burger Shot, gdzie napchamy żołas CJ'a kalorycznymi bombami hamburgerowymi i dodatkowo poprawimy colką.

Nie bez przyczyny pojawiło się to magiczne słowo, paraliżujące panie w wieku wszelakim. Patent jest taki, że każda potrawa została opisana właśnie przez liczbę kalorii wpływającą na wzrost poziomu energii oraz tkanki tłuszczowej bohatera. Trzeba ostro się napocić, by znaleźć złoty środek między tymi wartościami. Chyba, że ktoś zechce stać się przedmiotem pośmiewiska jako potężna kula, która kołysze się podczas chodzenia i nie może sama zawiązać sobie butów, że o przypadłości zwanej potocznie „lustrzycą" nie wspomnę. Niemożność zmieszczenia się w ubraniach to kolejny doskonały powód do zepsucia sobie wizerunku, a dla gangstera chyba nie może być nic gorszego niż utrata szacunku ziomków. Odrzucony gangol nie może liczyć na ich wsparcie podczas napadów bądź ucieczek przed policją, ale o tym za chwilę.

Problemem dla otyłego CJ'a będzie również wszelki wysiłek fizyczny. Podnoszenie przedmiotów, bieganie, wspinanie się, pływanie, jazda na rowerze, czy walka wymagają choć odrobiny kondycji. Nie zdziwcie się, więc jeśli grubasek po kilkunastu metrach biegu przystanie i z trudem będzie łapać oddech. Ponadto koleś wielkości King Konga będzie musiał liczyć się z tym, że stanowi o wiele lepszy cel.

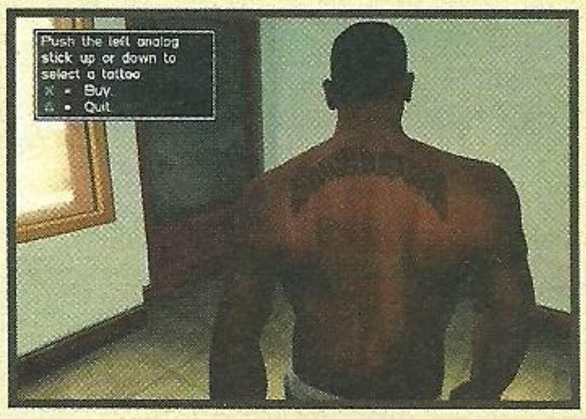


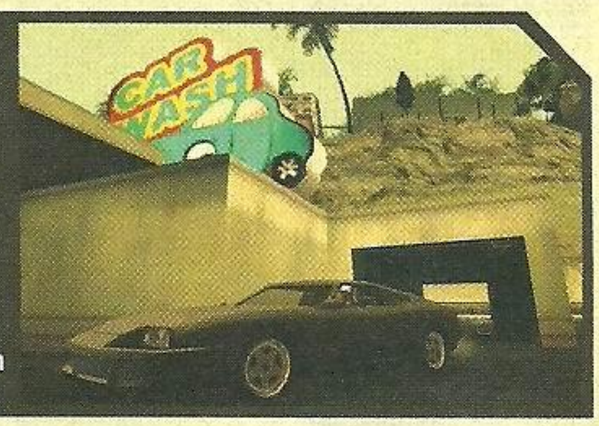
Nocna robota niekoniecznie w pojedynkę - kumple z gangu chętnie się podłączą. Mamy nadzieję na jakiś prosty system wydawania poleceń, bo o szczegółowym planowaniu całego skoku nawet nie śmiemy marzyć...

Tatuowanie to jeden z patentów na lepsze związanie się gracza z Sidżejem. Może będzie można dziergać swoje wzorki?

Niggaz With Attitude

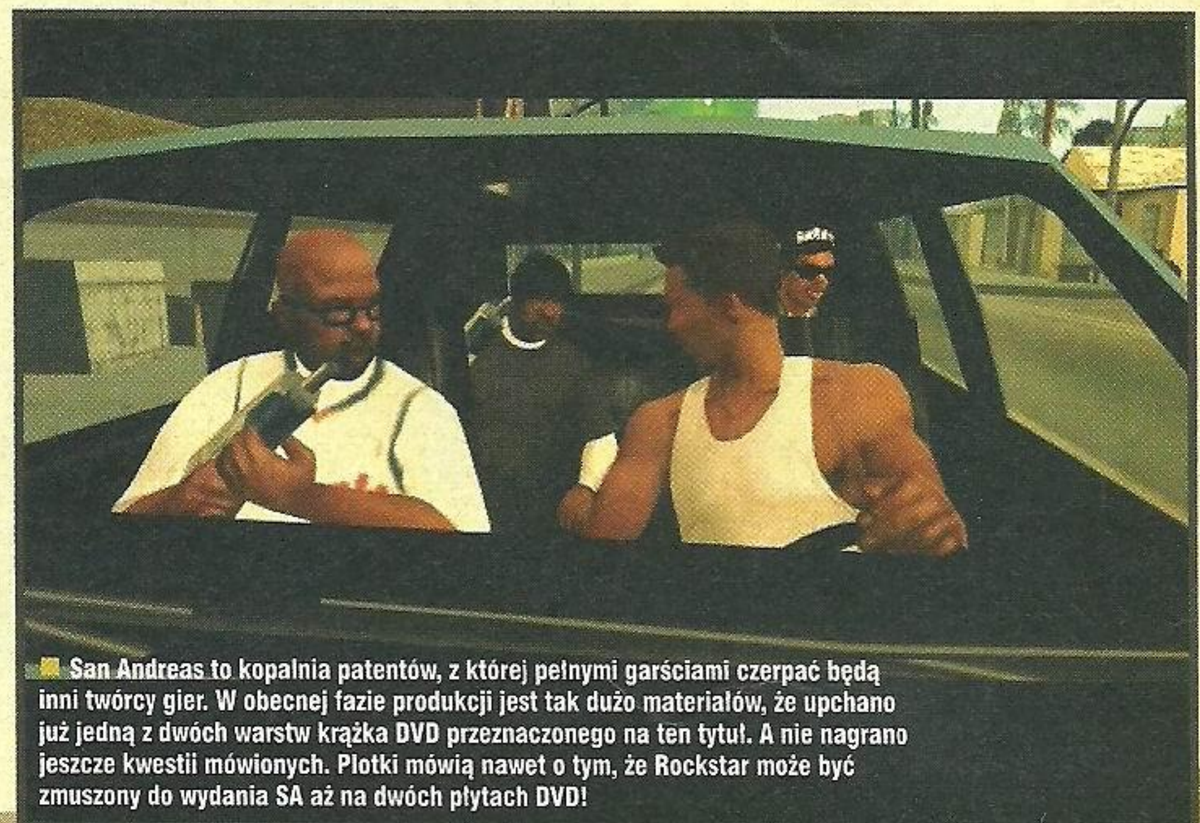
Lekarstwem na brak sprawności spowodowanej obżarstwem bądź głodowaniem będą wizyty na siłowni. Jak to gangole mają w zwyczaju, CJ od czasu do czasu wdepnie poprzerzucać trochę żelaza. W każdym mieście będzie mógł trenować, ale za każdym razem będzie to coś innego. W Los Santos na przykład da się pojeździć na rowerze stacjonarnym albo zbić nieco kalorii na automatycznej bieżni. Jednak główną atrakcję treningów stanowić będą sparingi z innymi gangolami, dzięki którym Carl nauczy się nowych combosów, ciosów w parterze oraz walki podczas biegu. W San Fierro będzie można wpaść do czegoś w rodzaju dojo i zgłębić tajniki sztuk walki. Dla osób preferujących inne klimaty przewidziano treningi boksu w Las Venturas. W końcu będzie można bez obaw pomęczyć worek i gruszkę, zdobyć wiedzę na temat street fightingu oraz nieczystych zagrań podczas bijatyki. Pojawi się też opcja blokowania ciosów. Czy to wszystko nie brzmi trochę jak rozbudowany trening z Shenmue? Jakie są korzyści z bycia zdrowym i sprawnym? W szczytowej formie CJ będzie szybki i bardzo silny, jego wytrzymałość znacznie się zwiększy, a także sprawniej powróci do zdrowia po tym, jak mocniej oberwie. Świetnie prezentuje się pomysł rozwijania postaci w miarę wykonywania czynności wymagających aktywności fizycznej. By nabrać kondycji nie trzeba koniecznie chodzić na siłkę. Częste pływanie, jazda na rowerze i bieganie może poprawić zdrówko bohatera. System ten wydaje się bardzo elastyczny i może okazać się naprawdę wciągający. Każdy będzie mógł stworzyć taką postać, jaka mu się podoba. A skoro można zmienić w wyglądzie Carla tak dużo, to czemu nie wysłać go do fryzjera, starego Reece'a? Podobno ostrzyże on bohatera wedle uznania. Oczywiście wciąż obowiązuje zasada, że obciachowy wygląd równy jest utracie szacunku, więc nawet niech Wam nie wpadnie do głowy wygalanie sobie wzorków a la Vanilla Ice. Choć Banan to pewnie zrobi swoim Carlem.





UMYJ FURĘ, ZIOM

Przywiązanie do najmniejszych szczegółików to drugie imię San Andreas. Jeżdżąc po miastach da się zauważyć, że mieszkańcy nie dbają o swoje fury – nie myją ich, odpadają im zderzaki, wozy często nie mają szyb. Nie mogło zabraknąć podziurawionych pociskami drzwi. Wszystko to dotyczy również wózków Carla. Jeśli raz na jakiś czas nie umyje swojej furki, pojawi się na niej masa kurzu i brudu. Podobnie po przejeździe przez park czy pustynię, obowiązkowo trzeba będzie odwiedzić myjnię samochodową. W przeciwnym wypadku pojazd może zaatakować rdza.

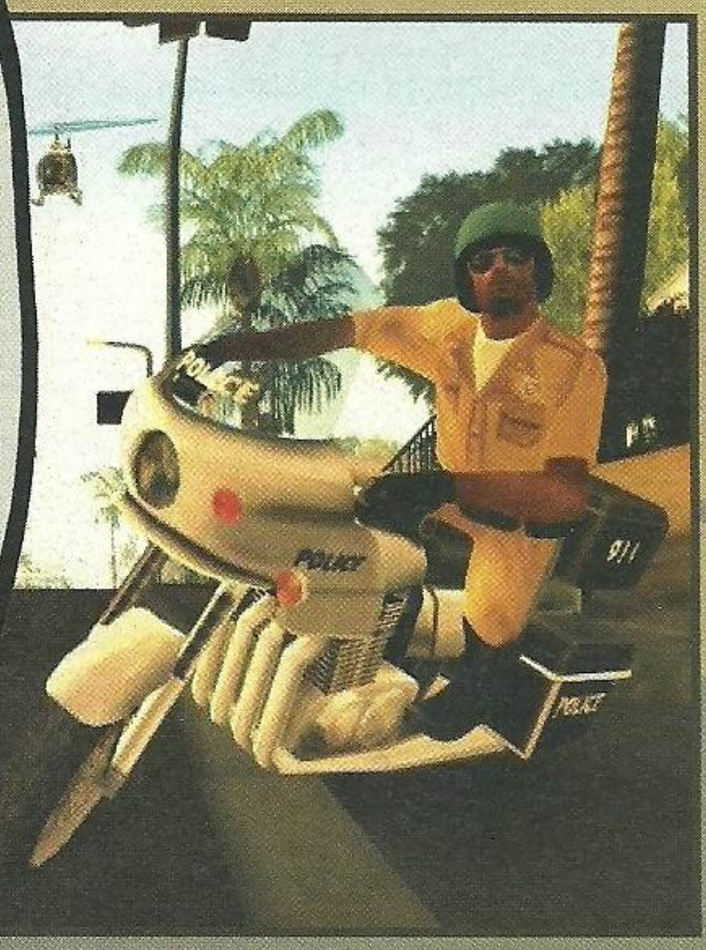


San Andreas to kopalnia patentów, z której pełnymi garściami czerpać będą inni twórcy gier. W obecnej fazie produkcji jest tak dużo materiałów, że upchano już jedną z dwóch warstw krążka DVD przeznaczonego na ten tytuł. A nie nagrano jeszcze kwestii mówionych. Plotki mówią nawet o tym, że Rockstar może być zmuszony do wydania SA aż na dwóch płytach DVD!

Thug Life

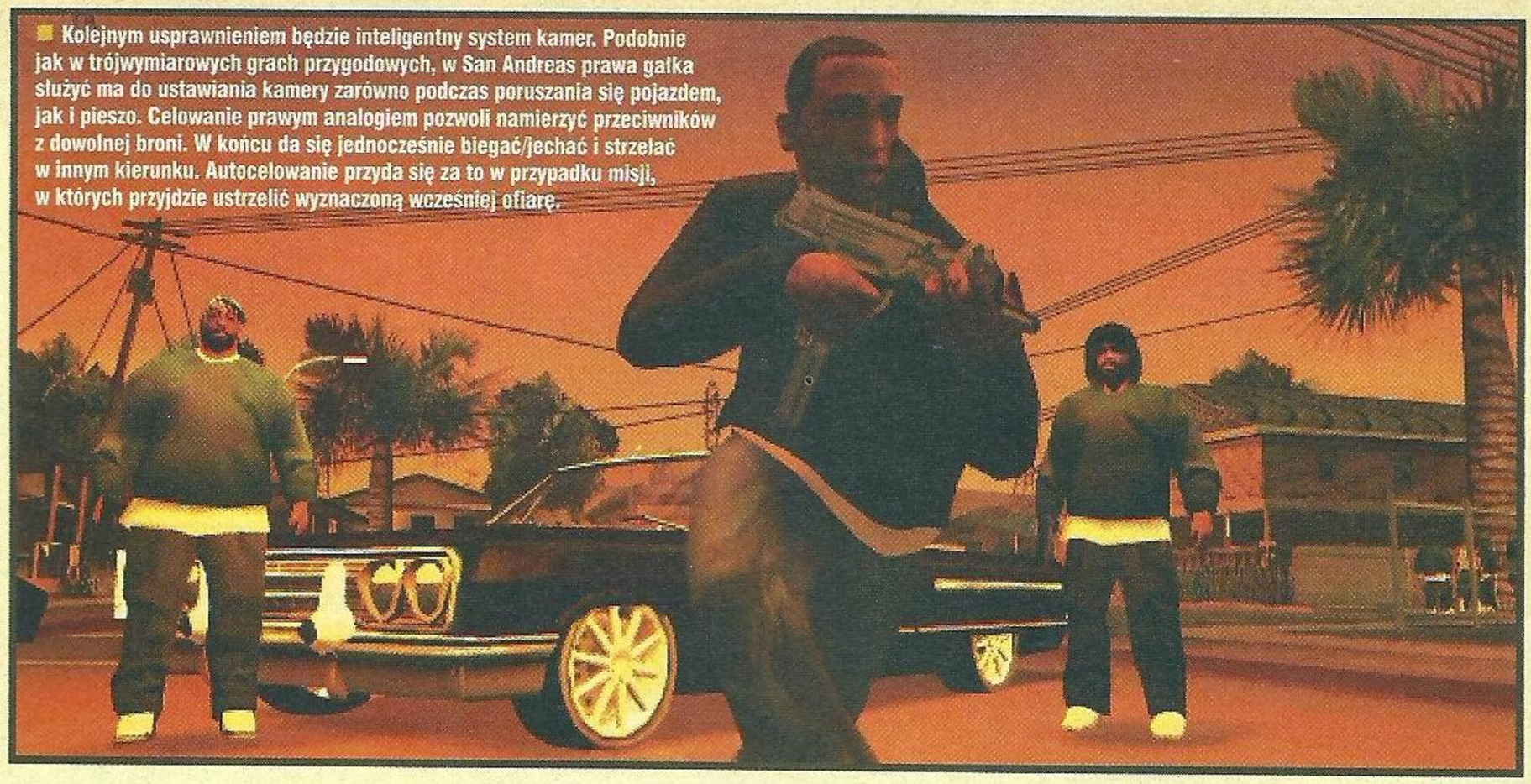
Twórcy gry bardzo chcą, by każdy gracz inaczej doświadczył życia w San Andreas. Zależy im na tym, by ukryć liniowość rozgrywki tak bardzo, jak tylko jest to możliwe. Oczywiście najpierw będziemy zmuszeni podążać ścieżką scenariusza, ale później nastąpi przerwa na życie w wirtualnym świecie. Dopiero po pewnym czasie historia zaplanowana przez Rockstar dopadnie Carla ponownie, by po chwili znów go zostawić i pozwolić na dalsze szukanie kłopotów na własną rękę.

Jak mówi Dan Houser z Rockstar, autorzy chcą, by SA pod względem nieliniowości była podobna do drugiej części serii. Fabuła tylko od czasu do czasu przypomni o sobie tak, by przypadkiem nie zostało zgubione poczucie spójności rozgrywki. Przez resztę zabawy można będzie tworzyć swoją postać według własnego widzimisię. Czyli skok na siłkę, wrzucenie czegoś na ząb, odwiedziny u fryzjera i wyprawa po kolejny tatuaż. Bo co to za gangol bez kilku dziar, w tym obowiązkowego krzyża



HUMOR I MUZYKA

W San Andreas powraca specyficzny humor serii. Autorzy śmiać będą się z amerykańskich konsumentów, filmów akcji oraz pop kultury lat dziewięćdziesiątych, chociaż postacie mają być znacznie poważniejsze niż w poprzednich częściach. Aż sześć osób pracuje nad tym, by co jakiś czas doprowadzić graczy do łez. Warto zatem skupić się na wyłapywaniu smaczków, na przykład przy nazwach firm, logach sklepów czy tym, co mówione jest w radiu. Lokalna stacja wzorowana jest na kalifornijskich radiach, uznawanych przez autorów gry za najlepsze na świecie. Dla nas oznacza to tyle, że po raz kolejny dostaniemy ogromną liczbę licencjonowanych, gorących utworów.



Kolejnym usprawnieniem będzie inteligentny system kamer. Podobnie jak w trójwymiarowych grach przygodowych, w San Andreas prawa gałka służyć ma do ustawiania kamery zarówno podczas poruszania się pojazdem, jak i pieszo. Celowanie prawym analogiem pozwoli namierzyć przeciwników z dowolnej broni. W końcu da się jednocześnie biegać/jechać i strzelać w innym kierunku. Autocelowanie przyda się za to w przypadku misji, w których przyjdzie ustrzelić wyznaczoną wcześniej ofiarę.

na plecach i napisanego gotykiem Thug Life na brzuchu? Najpierw trzeba poszukać salonu, następnie wybrać jeden z potężnej listy dostępnych wzorów oraz część ciała, na której kilka chwil później pojawi się dziara. Jeśli myślicie, że to tylko idiotyczny dodatek, to musicie wiedzieć, że większość z tych tatuaży powiązana jest z gangami. W jaki sposób? Oddajmy na chwilę głos Leslie Benziesowi, big bossowi Rockstar North: *„Chcieliśmy dać ludziom całkowitą kontrolę nad wykreowaną przez nich postacią. Jeśli nie spodoba im się ubranie, będą mogli zarobić odpowiednią ilość pieniędzy tak, by kupić nowe ciuchy. Podobnie rzecz się ma z tatuażami, tyle, że w tym przypadku inna jest motywacja. Będąc w gangu robisz sobie tatuaż z odpowiednim symbolem, mającym wyrazić Twoją przynależność do braci i terytorium."*

W życiu gangstera tatuaże odgrywają ważną rolę, a także – co ciekawe – pomagają policji w identyfikacji. Podobno z takiego rysunku można dowiedzieć się paru informacji o jego posiadaczu, a czasem nawet stworzyć portret psychologiczny, którego nie wyczyta się z odcisków palców.

Co zatem przedstawiać mają tatuaże w San Andreas? W Los Santos będą to symbole gangów, spluwy, noże i oczywiście kobiety. Wszystko to utrzymane w klimacie lat dziewięćdziesiątych. W tych z San Fierro wyraźnie da się wyczuć inspirację symbolami azteckimi i narkotykami. Na koniec zostaje Las Venturras, czyli karty, kości do gry – wszystko, co tylko kojarzy się z hazardem.

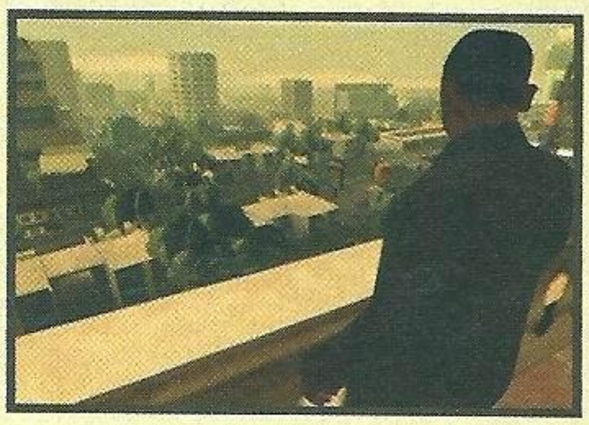
F*ck da police!

Ziomale z podwórka nie będą stojącymi bezczynnie kukłami. Carl spotka ich rozmawiających między sobą, zobaczy jak piją, palą zioło, komunikują się przy pomocy znanych tylko sobie gestów, a także zapoznają się z innymi

członkami gangu włączając się do różnych dyskusji. W sytuacji zagrożenia zawsze będzie można na nich liczyć. Mają pomagać w walce, klepać zwabionych przez gracza w pułapkę wrogów i tym podobne rzeczy. Autorzy przypominają jednak, że te same zasady obejmują inne gangi. Jeśli wparujemy na terytorium konkurencyjnej ekipy, musimy się liczyć z napaścią. Niektórzy rzucą się do otwartej walki z bronią palną w ręku, a inni zaczają się w cieniu i będą czekać, aż uda im się zaskoczyć niczego niespodziewającego się gracza. Brzmi to niesamowicie. A Leslie Benzies dodaje: *„Bardzo wiele czasu spędziliśmy nad tym, by interakcja była jak najlepsza. I oczywiście unikalna. Zależało nam na przeniesieniu do gry sposobu komunikacji poszczególnych gangów, ich zachowań. Chcieliśmy też stworzyć dla nich gesty i slang. Wszystko to zwiększyło grywalność, ale stanowiło dla nas niemałe wyzwanie."*

W grze toczyć się będzie walka o kontrolowanie jak największego terytorium. Najpierw wszystkiego trzeba będzie pilnować samemu, później zajmie się tym gang. Ale gdy chłopaki za bardzo narozrabiają, nie obędzie się pewnie bez interwencji policji.

Funkcjonariusze dostali nowe mózgoczaszki i znacznie powiększył im się iloraz inteligencji (zgolili wąsy, czy co?). Mundurowi zrobią



niemalże wszystko, by dopaść poszukiwanego. Podczas pościgów nie przejmą się ogromnymi prędkościami i uparcie będą pruć z każdego możliwego kąta, postarają się staranować wóz bohatera, czy zajechać mu drogę. Ponadto zadbają o to, by lepiej chronić swoje zdrowie; będą się starali unikać kul. Potężnym utrudnieniem mają być też helikoptery, których wielkie reflektory wyłowią z mroku uciekającego Johnsona. Takie zawzięte pościgi mogą się skończyć tragicznie, na przykład lądowaniem w rzece...

Idź się utop!

Gdy samochód wpadnie do wody, pozostaną dwa wyjścia. Ucieczka przez szybę zanim wóz pójdzie pod wodę albo zatonięcie wraz z nim i ostateczna próba wydostania się z zatopionej maszyny. Przy drugim wariancie Carl otrzyma pewną pulę punktów wytrzymałości na to, by się uratować. Ale na pewno nie będzie ich zbyt dużo. W każdym razie gangol nie utopi się tak łatwo, jak to miało miejsce we wcześniejszych częściach serii. Będzie pływał i to różnymi stylami...

Nie obejdzie się bez tradycyjnej żabki. Przytrzymanie lewej gałki sprawi, że CJ zacznie spokojnie płynąć w wybranym kierunku i nie będzie to miało wpływu na jego kondycję czy wytrzymałość. Przytrzymanie iksa ma zaowocować przejściem do kraula. Zależnie od wspominanych wcześniej czynników, bohater popłynie odpowiednio szybko i daleko, czyli dokładnie tak samo, jak ma to miejsce podczas biegania. Zanurzenie się (wduszenie kółka) pozwoli zapoznać się z podwodnym światem San Andreas. Przyda się to oczywiście podczas ucieczek, a to, na jak długo uda się wstrzymać oddech zaznaczone będzie na specjalnym pasku energii.

Autorzy gry uparcie twierdzą, że liczba szczegółów podwodnego świata będzie równie wielka, jak tego czekającego na powierzchni. Nietuzinkowo prezentować się będą efekty świetlne; różne w zależności od tego, czy przyjdzie Carlowi pływać w rzece, jeziorze czy jeszcze innym miejscu, a także od pory dnia i pogody. Bohater będzie mógł zerknąć w stronę miasta spod wody i zobaczyć je odpowiednio zniekształcone. Zmieniona została też fizyka fal. W okolicach San Fierro czasem uderzy sztorm i wtedy woda stanie się mocno

ZIOMALE I WROGOWIE

Carla 'CJ' Johnsona poznaliście na początku tekstu, teraz czas na kilku jego ziomków i nieprzyjaciół.

'Sweet' Johnson
Starszy brat CJ'a i przywódca Orange Grove Families (OGF). Obwinia Carla o śmierć ich młodszego brata Briana. Wkurzony, czy nie i tak pozostaje lojalny – będzie pomagał Carlowi na początku jego 'kariery' w OGF.

Brian Johnson
Młodszy brat CJ'a zginął w tragicznym wypadku pięć lat przed wydarzeniami opisanymi w grze.

Kendl Johnson
Kolejny krewniak, a raczej krewniaczka, skłócona z obydwoma braćmi siostra.

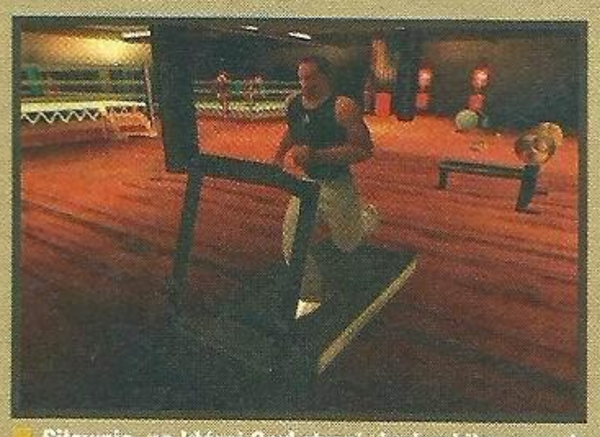
Ryder
Stary ziom CJ'a o usposobieniu gorszym niż Tony Montana i porównywalnej długości agresywnego życia.

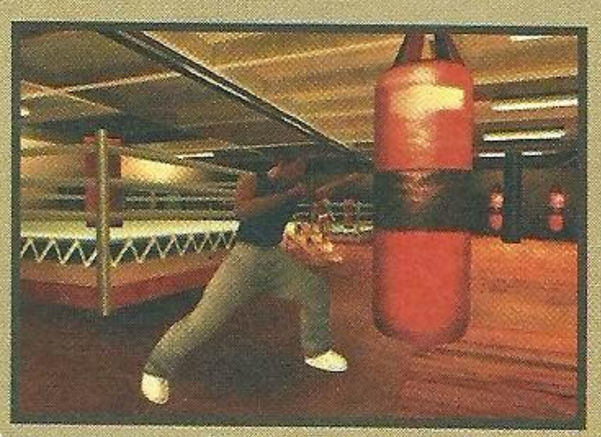
Smoke
Największy schab i tym samym pokaźna figura w gangu OGF. Stary kumpel rodziny Johnsonów.

Frank Tenpenny i Eddie Polaski
Gliniarze, którzy bardzo jakoś nie lubią CJ'a i od początku starają się uprzykrzyć mu życie. HWDP.

Old Reece
Stary Reece jest fryzjerem i znajomym z dawnych lat. U niego ostrzyżecie CJ'a tak, że nawet Beckham będzie mu zazdrościł stajla!

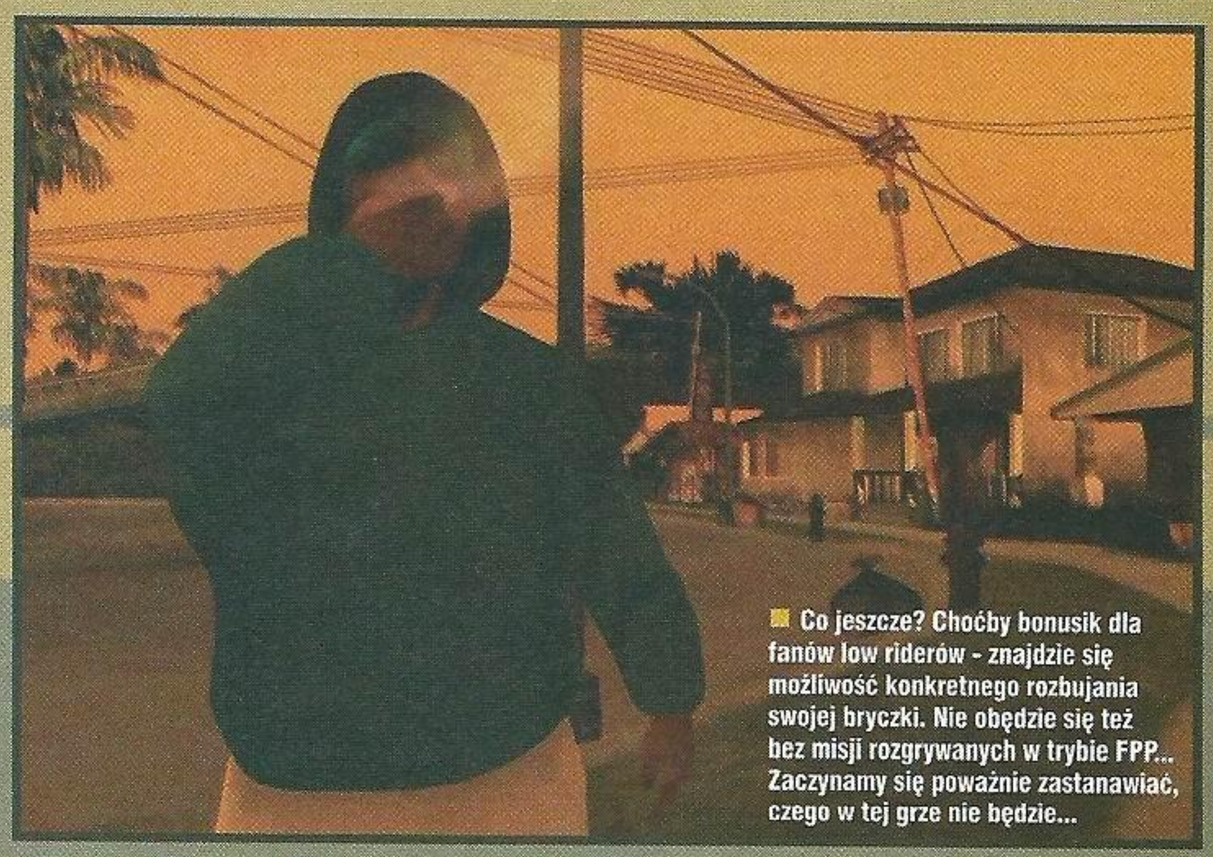
Cesar
Tajemnicza postać o wyglądzie bezlitosnego zabójcy. Cesar jest mocno wytatuowany i nosi za paskiem obowiązkowe magnum 45.



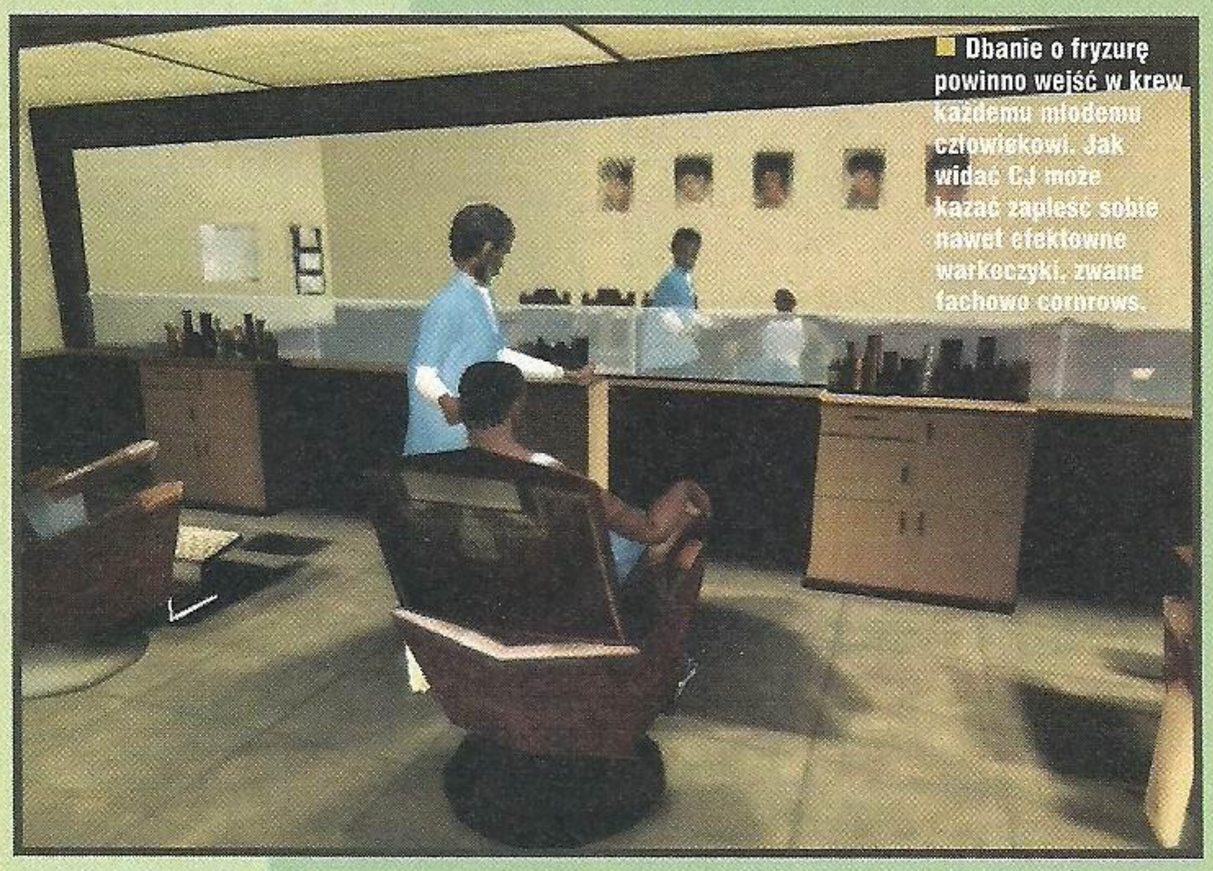


Siłownia, na której Carl straci zbędne kilogramy, bądź po prostu popracuje nad ładną sylwetką. Z drugiej strony takie ziomy to powinny mieć atlasik na podwórku, przed projectami...

Pływanie, czyli nowość w serii GTA. Co ciekawe, bohater będzie mógł wyskoczyć na plażę w stroju kąpielowym i zwyczajnie poopalać się, popływać, podrywać falunie i pić zimny bro. Co za życie...



Co jeszcze? Choćby bonusik dla fanów low riderów - znajdzie się możliwość konkretnego rozbujania swojej bryczki. Nie obędzie się też bez misji rozgrywanych w trybie FPP... Zaczynamy się poważnie zastanawiać, czego w tej grze nie będzie...



Dbanie o fryzurę powinno wejść w krew każdemu młodemu człowiekowi. Jak widać CJ może kazać zapleść sobie nawet efektowne warkoczyki, zwane fachowo cornrows.

wzburzona, kiedy indziej będzie zupełnie spokojnie. Pewnie nikogo nie zdziwi fakt, ze każdy statek będzie odpowiednio reagować na te zmiany pogodowe.

Shopping time

W Vice City niektórym graczom bardzo spodobał się pomysł przebierania swojego bohatera. Programiści skrzętnie zanotowali wszystkie pochwalne peany na ten temat i postanowili w GTA San Andreas wszystkich maniakalnych zakupowiczów dopieścić. Skończyły się czasy, gdy nasz bohater mógł łazić w tym samym ubraniu przez cały czas – im wyżej w hierarchii gangu znajdzie się CJ, tym lepsze ciuchy będzie musiał nosić. Tyle, że nic nie przychodzi darmo – jeżeli chcesz dobrze wyglądać i zdobywać szacunek ziomków musisz sypnąć grubszą kaską. Na dokładkę znajdą się misje, w których bez przebieranek się nie obejdzie. Nic dziwnego – jakoś nie wyobrażamy sobie paradowania po kasynach Las Venturas w białym podkoszulku na ramiączkach, szerokich spodniach z wystającymi z nich bokserkami i ze spluwą za paskiem. Jakiś garniak będzie pewnie nieodzowny.

Wiemy już dokładnie jak sprawa zdobywania ciuchów będzie wyglądała w Los Santos. O pozostałych miastach nic jeszcze nie wiadomo i zapewne dopiero sami się będziemy musieli przekonać. Na początku CJ zasuwał będzie w zwykłym ubraniu – podkoszulku i krótkich bojówkach, ale z czasem członkowie OGF zasugerują mu, że czas już najwyższy zacząć nosić ciuchy w kolorach gangu. To fajny pomysł, ale wiąże się z nim dwojakie zagrożenie – po pierwsze, lepiej nie pojawiać się w kolorach swego gangu na terenie konkurencji, bo można zarobić kulkę. A po drugie, gliny od razu rozpoznają z kim mają do czynienia i nie omieszkają się przyczepić.

W dzielnicy CJ'a jest tylko jeden sklep z ubraniami z przeceny, zwie się Binco. Wybór jest nieduży, ciuchy zdecydowanie nie markowe, ale tanie i na początek wystarczą, choć CJ nie będzie się w nich specjalnie wyróżniał z tłumu.

Dużo lepsze i droższe ubrania kupimy w sklepie SubUrban. Jest tylko jeden mały problem – sklep położony jest na terenie gangu The Ballas, więc zakupy mogą się skończyć niemiło. Ale za to ciuchy z SubUrban zrobią dużo większe wrażenie na kumplach z gangu, okolicznych niuńkach, a także potencjalnych agresorach, którzy pomyślą – „fak, ten koleś kupuje w SubUrban, musi być twardy, zejdźmy mu z drogi". Jak dla nas to trochę głupie; u nas dostałby w zęby i musiał wyskakiwać z nowych sportbutów, ale co tam. W końcu Los Santos to nie nasze swojskie blokowiska.

Jeżeli przedkładamy styl sportowy nad gangolskie, hiphopowe klimaty, to możemy CJ'a ubrać w sklepie ProLaps. Ubrania z ProLaps będą normalne i nie zdradzą naszej gangsterskiej przynależności, a seria Train Hard być może zachęci nas do wylewania wiader potu na siłce. Tyle, że w ProLaps ceny są bardzo wysokie, a CJ nie za każdą misję dostanie kaskę i trzeba sobie będzie radzić na własną rękę. Teraz czas na najlepsze – wszystkie ciuchy, które zakupimy, a których w tym momencie nie nosimy, znajdą się w szafie w mieszkaniu CJ'a – będziemy mogli je dowolnie miksować, zakładając co nam się żywnie spodoba... Pamiętając cały czas o szacunku ziomków oczywiście.

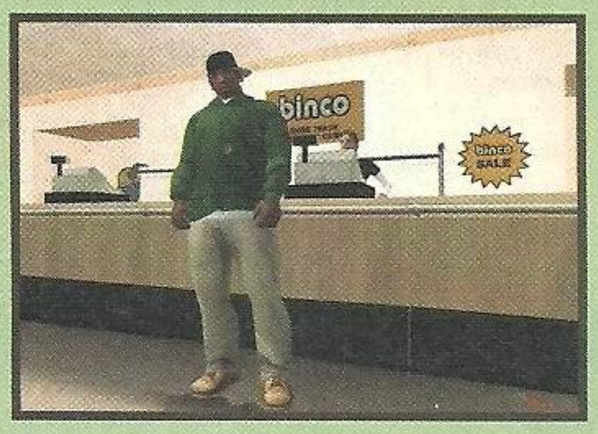
Jeżeli ten screen znaczy to, co myślimy to w San Andreas popykamy sobie z ziomami w kosza. Fajnie byłoby grać za Tlotę – jak w *Biali nie potrafią skakać*.

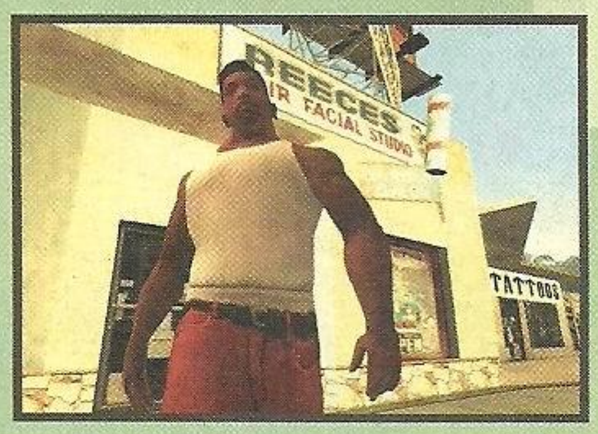
Skok na kwadrat

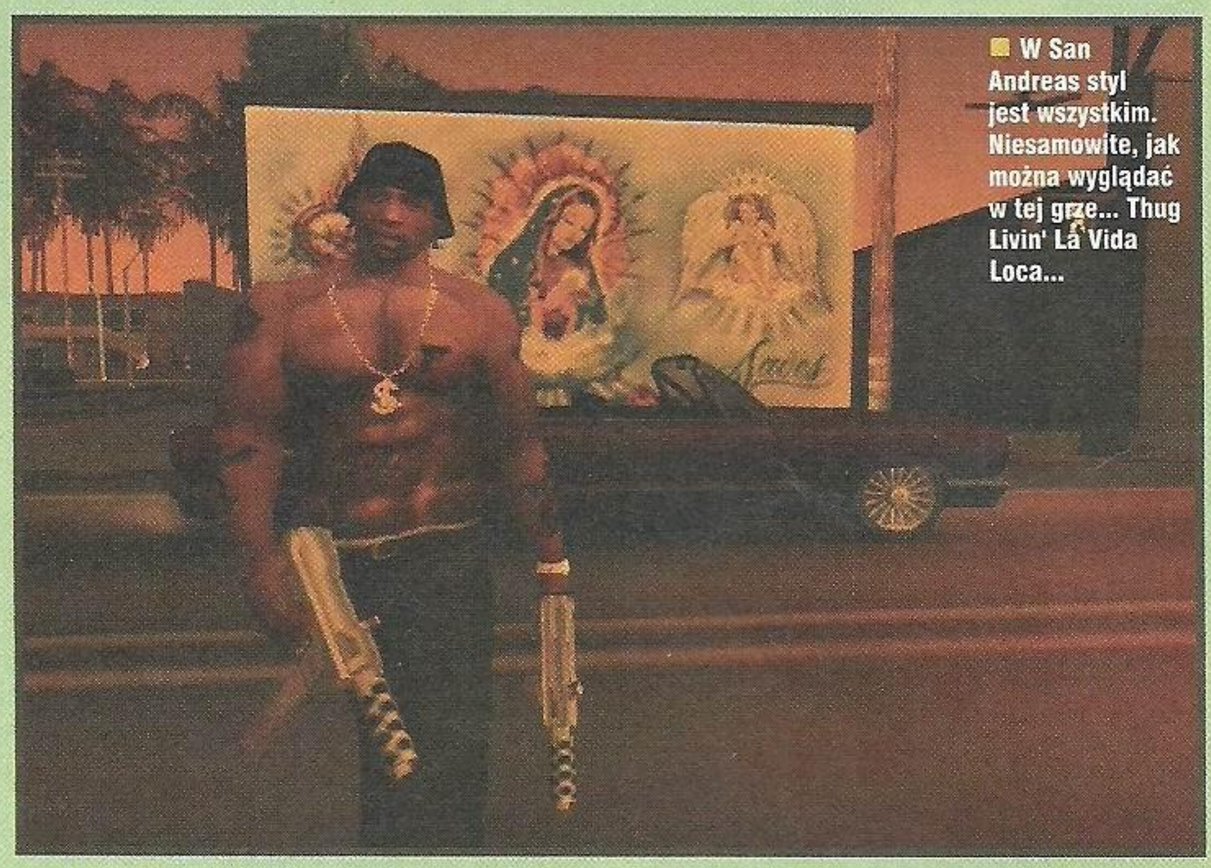
Oj, ktoś się w Stanach już niedługo bardzo wkurzy na Rockstar, być może będą zakazy sprzedaży, a poważni dziennikarze znów będą się strasznie rozpisywać na tematy zupełnie im nieznane. Przewidujemy przynajmniej kilka procesów, a demokratyczny (o dziwo, Ameryka to naprawdę „niezwykły" kraj) senator Lieberman znowu będzie głosował za zakazem produkcji brutalnych, demoralizujących gier. Bo to taki ich lokalny R. Giertych. Ale zostawmy politykę i przejdźmy do tego, co może potencjalnie wzburzyć dostojnego senatora.

Otóż, by zdobyć kasę na życie (ciuchy, broń, żarcie, siłkę itd.) trzeba jakoś na nią zapracować. A cóż może być lepszym zawodem dla biednego, niewykształconego murzyna z getta niż bycie złodziejem? Oczywiście nic. Ale żeby nie dać się złapać, trzeba nauczyć się podstaw złodziejskiego fachu. Napady możliwe będą tylko w nocy (w dzień ludzie siedzą w domach – bezrobocie najwyraźniej) i w masce na twarzy, po której założeniu CJ wejdzie w tryb skradania. Trzeba brać co cenniejsze rzeczy (telewizory, magnetowidy, wieże stereo) i uważać, by nie zaalarmować śpiących domowników. Dodatkową radą, jest robienie włamów daleko od własnej dzielnicy – lepiej nie ściągać na siebie i gang uwagi glin. A wiecie, co jest najzabawniejsze? Te wszystkie dobre rady znaleźliśmy w oficjalnych materiałach prasowych do GTA San Andreas, z których dowiedzieliśmy się między innymi, że do uciszania zaalarmowanych domowników najlepiej użyć bejzbola, noża lub shotguna... Dżizas fakin krajst!

Wszystkie te informacje wywracają konsolowy świat do góry nogami i budzą niezdrowe podniecenie, a także, miejscami, niedowierzanie. Jeśli okaże się, że chociaż połowa z nich znajdzie swe potwierdzenie w San Andreas, będziemy mieli do czynienia z symulatorem gangsterskiego życia, o jakim do niedawna mogliśmy sobie, co najwyżej pomarzyć. Już w październiku przekonamy się, ile warte są słowa autorów, ale znając ich dotychczasowy dorobek... Nie. Po prostu – nie możemy się doczekać i tyle. ■■





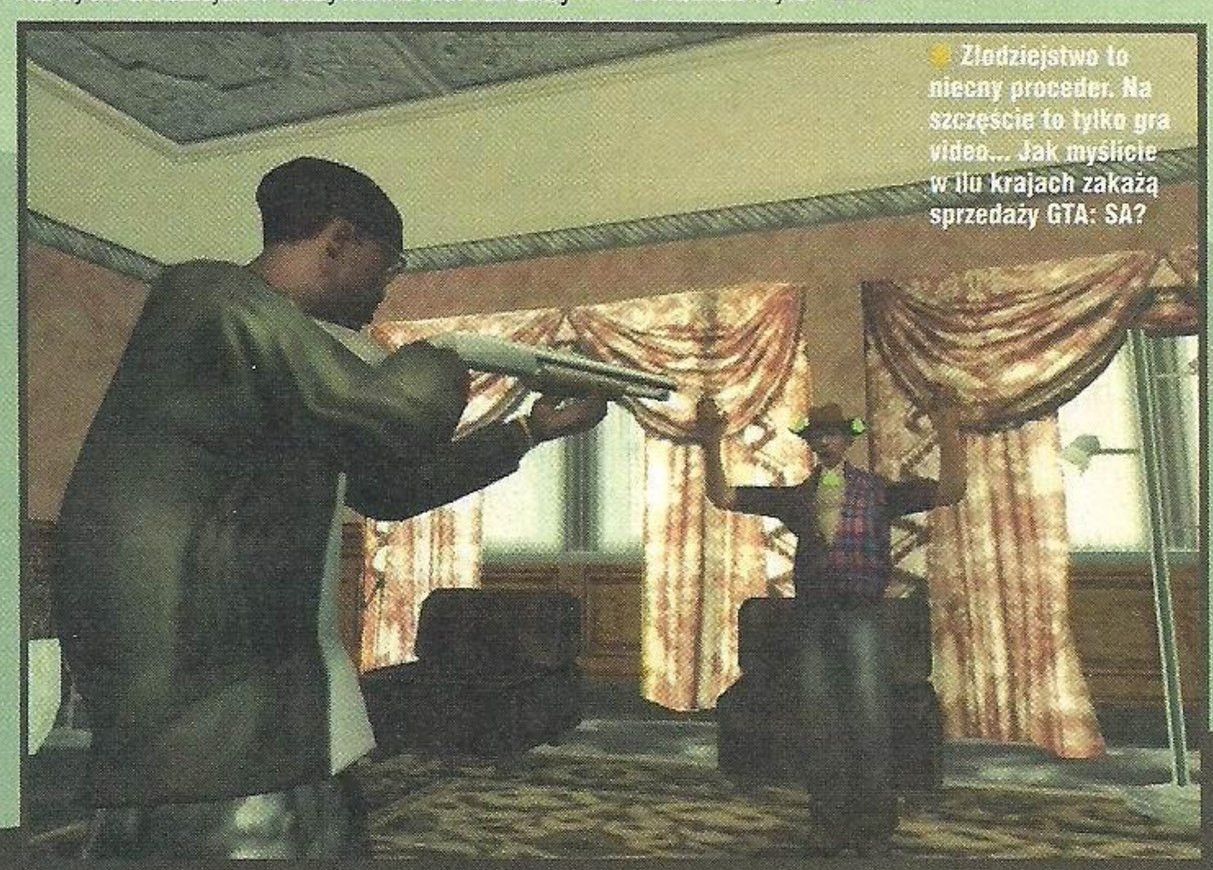


W San Andreas styl jest wszystkim. Niesamowite, jak można wyglądać w tej grze... Thug Livin' La Vida Loca...

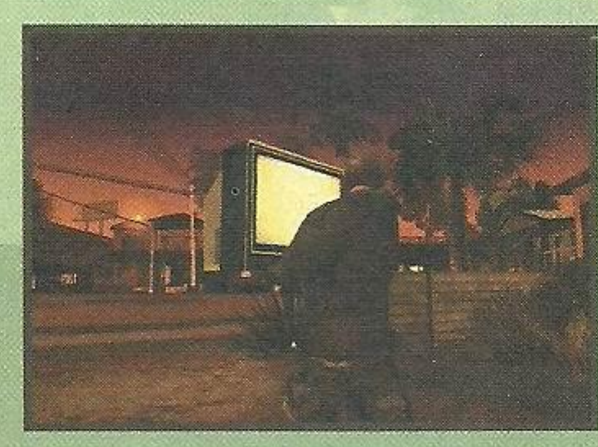
BEEMIXIN'

Jednym z nowych pojazdów dostępnych w grze będzie wspomniany już we wcześniejszych zapowiedziach BMX. Rower doskonale sprawdzi się na krótkim dystansie i okaże się niezastąpiony w wąskich alejkach, podczas ucieczek przed policją i wrogimi gangami. Sterowanie oparte na zasadzie „im mocniej zmasakrujesz iksa, tym szybciej Carl będzie pedałować". Nie wystarczy już wdusić przycisk i patrzyć jak bohater spokojnie jedzie. Rytmiczne pukanie oddać ma w większym stopniu jazdę na rowerze.

Częste pedałowanie wyjdzie gangolowi na dobre. Wzrośnie jego wytrzymałość, lepiej będzie łapać równowagę i z większym luzem pokona kolejne zakręty. Ponadto będzie mógł nauczyć się kilku tricków. Pojawią się obroty o 180 i 360 stopni, stawanie na przednim kole i wiele innych, bardziej skomplikowanych ewolucji.



Złodziejstwo to niecny proceder. Na szczęście to tylko gra video... Jak myślicie w ilu krajach zakażą sprzedaży GTA: SA?



WWW.EGX.PL
DIGITAL LIFESTYLE

EGX

KOMPUTERY GADŻETY ELEKTRONIKA

DIGITAL LIFESTYLE

FILM NA DVD

NR 3/04 **CENA 11,90 ZŁ** (W TYM 7% VAT) INDEX: 38450X

Płaskie dziewiętnastki
sprawdzamy je w akcji

UCIEKNIJ Z MIASTA!
zobacz co warto ze sobą zabrać

Notebook S czy XXL
ROZMIAR MA ZNACZENIE

RING:
iPod mini VS Creative Muvo 4GB

Naga prawda o gadżetach

sprawdź >> www.egx.pl

WYDANIE BEZ SPRZEDAWCY: PROSIMY EKSPONOWAĆ W DZIALE PRASA KOMPUTEROWA

UNFINISHED BUSINESS

Dlaczego tak niewiele osób kończy świeżo zakupione gry?

Pamiętacie słynne badanie przeprowadzone przez Sony? Wielokrotnie wspominaliśmy o nim na łamach magazynu. Z ankiety wynikało, iż zaledwie dwadzieścia procent graczy potrafi wytrzymać z kupioną grą do samego końca. Tylko jedna piąta naszej społeczności ma jeszcze niekłamaną ochotę sprawdzić, co czeka po pokonaniu ostatniego bossa, wygraniu ostatniego wyścigu i wystrzeleniu ostatniego naboju – tylko jedna piąta z nas, graczy. Badania jak badania – można się z nimi zgadzać lub nie. Jeśli jednak są prawdziwe i zaledwie garstka z nas cieszy się swoimi tytułami do ostatniej minuty, oznacza to, że AŻ osiemdziesiąt procent kupujących kręci nosem na zakupioną za ciężkie pieniądze zabawkę! To z kolei oznacza, że producenci coś nie bardzo potrafią dostosować się do wymagań współczesnego rynku gier. Czy naprawdę całe to ratowanie księżniczek i wirtualnego świata, satysfakcja z finałowego zniszczenia zła i wielki, czający się na końcu napis „congratulations" to już tylko śpiew przeszłości? Dlaczego coraz mniej ludzi ma ochotę na wysiedzenie z zakupionym towarem do samego końca?

Niedobór czasu, cała masa najprzeróżniejszych obowiązków i inne wymówki mogą być dobre, ale to przecież żadne wyjaśnienie. Jeśli gra jest dobra i naprawdę absorbująca, to nawet człowiek posiadający już rodzinę wyłuska we własnym zakresie odrobinę czasu między drugą, a czwartą nad ranem, żeby ostatecznie złamać ulubioną pozycję. Pokonają, choćby przez resztę tygodnia miał chodzić niewyspany i marudny. A dlaczego mu się już nie chce? Cóż, przyczyna całego zniechęcenia i znudzenia leży w źle dostosowanym do dzisiejszych potrzeb poziomie trudności gier. Tak, właśnie w nim. Ten przeklęty stopień skomplikowania zabawy jest w rzeczywistości kluczem do zniechęcenia, zaś znakomita większość developerów jakoś tak średnio potrafi sobie z nim poradzić. Z graczami już tak jest, że choćby nie wiem jak bardzo chcieć ich ujednolicić i zrównać, zawsze znajdzie się tych kilku hardkorowców, którzy wszystko wiedzą najlepiej, wszystko już widzieli, a rozwalenie finałowego przeciwnika w mniej niż piętnastu podejściach traktują jak kpinę i zniewagę ze strony programistów. Internetowe grupy dyskusyjne toną wręcz w żalach, że ostatni boss w grze „X" był łatwy, bo w zaledwie kilkunastu próbach udało mu się dokopać. Tygodniami szukają taktyk, poświęcają ogromne ilości czasu na wyciśnięcie z gry ostatnich soków i potrafią delektować się nawet wysuszonym już do cna tytułem. Wszystko fajnie, ale hardkorowcy to jak się okazuje straszliwa mniejszość, zaś mainstreamowy gracz po dwóch, góra trzech zgonach potwornie się zniechęca i płynnym ruchem odkłada pudełko z grą na półkę. Tu nie chodzi o jakość, długość, czy śliczność, ale właśnie o trudność. Developerzy mają nie lada problem: jak zadowolić wszystkich? Czy dni hardkorowców są policzone?

Okazuje się, że dobra gra wcale nie musi mieć piekielnie trudnego bossa, czy miażdżących przeciwników, żeby być atrakcyjną dla wszystkich. Nie musi być tak trudna, że po przejściu kolejnego jej kawałka podziękujecie stwórcy za ślepotę bossa i pospiesznie nagracie gdzieś stan gry. Wręcz przeciwnie. Popatrzcie choćby na pierwsze przygody Jaka i Daxtera. Przecież to idealne połączenie najlepszych cech gry dla najbardziej i najmniej wymagających z nas. Ogromna ilość rzeczy do zebrania, bonusy dla straszliwie zawziętych szperaczy, trudne dodatkowe questy, masa ukrytych ciekawostek, a jednocześnie ładna i bardzo ciekawa gra, sama w sobie stosunkowo prosta i trzymająca graczy przed telewizorem, aż do końcowych liter. Szkoda jedynie, że na rynku istnieje przynajmniej kilkadziesiąt (jeśli nie kilkaset) tytułów, gdzie zabawę kończy się w połowie drogi. Albo jeszcze gorzej – w połowie wędrówki do środka. Dlaczego? Cóż, fajnie określił to Jason Rubin, współzałożyciel Naughty Dog i jednocześnie współtwórca przygód wspomnianej dwójki bohaterów. „Gdy pracowaliśmy nad Jak and Daxter, a potem nad sequelem, pilnie obserwowaliśmy graczy i testerów przebijających się przez zaproponowane poziomy. Specjalny program mierzył, ile razy nasi wybrańcy ginęli podczas misji, ile czasu zajmowało im przedarcie się do końca, jak często zbaczali z trasy w poszukiwaniu ukrytych dóbr, na co ogólnie narzekali, a na co zwracali szczególną uwagę. Potem dodaliśmy to wszystko do siebie i okazało się, że jeden lub dwa proponowane etapy są całkiem niezłe. Przy pozostałych wybuchały sprzeczki, bo albo były za łatwe, a radość z ich ukończenia żadna, albo okazywały się zbyt trudne, zaś satysfakcja z ich rozpracowania była niesamowita". Mniej oficjalnie Rubin przyznaje, że Jak and Daxter było zbyt łatwe. Pisząc grę, cały czas miał na uwadze wszystkich tych graczy, którzy zbyt szybko i zbyt często odkładają swoje zabawki na półki, bo coś ich zniechęciło. Gdyby wziąć do ręki gruby flamaster i spróbować przedstawić poziom trudności gry na wykresie, w przypadku J&D przeciągnęlibyśmy płaską, niczym niezmąconą linię. Czy to dobrze? Jak and Daxter uznawany jest przez wielu autorów gier za najmniej stresującą zabawkę na rynku. A to o czymś świadczy.

Każdy z nas chce, aby programiści rzucili mu potężne wyzwanie na miarę jego możliwości, ale już nie każdy lubi w grach te wszystkie momenty, gdzie utyka na amen i nie za bardzo jest w stanie ruszyć się dalej. Opracowanie wyważonego poziomu trudności to nie lada sztuka i niech pierwszy rzuci we mnie padem ten, kto nigdy nie miał problemów ze świątynią wody w Zelda: Ocarina of Time, od ręki pokonał armię Metal Gear Rayów, bez mrugnięcia okiem przełknął całe Ninja Gaiden, a wcześniej złamał Nightmare'a w Metroid Fusion. Hm, pady coś nie lecą i wcale nie dlatego, że wygodnie mi tak odgrażać się zza kartki. Zbyt wysoki poziom trudności przeszkadza nam podobnie jak zbyt niski. Ale sami odpowiedzcie sobie na pytanie – czy lepiej przejść całą grę w (powiedzmy) osiem godzin i z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku odstawić ją na półkę, czy też wywalić do kąta po czterech godzinach, z gęstą pianą na gębie? Jasne, programiści nigdy nie opędzą się potem od zarzutów pokroju „eee... tam, za łatwe to było", ale chyba lepiej jest słyszeć takie teksty, niż obelgi za każdym razem, gdy ktoś odstawia zbyt trudny tytuł na półkę.

Gdyby wziąć do ręki gruby flamaster i spróbować przedstawić poziom trudności gry na wykresie, w przypadku J&D przeciągnęlibyśmy płaską, niczym niezmąconą linię. Czy to dobrze? Jak and Daxter uznawany jest przez wielu autorów gier za najmniej stresującą zabawkę na rynku. A to o czymś świadczy.

■ Okazuje się, że odpowiednie zbalansowanie poziomu trudności to ciężka, katorżnicza praca... Która wcale nie gwarantuje, że końcowy efekt zadowoli wszystkich. W przypadku Jaków nie do końca wszystko zagrało. Choć obie części były różnorodne, rozbudowane i ciekawe, to... mało który gracz je ukończył.

Greg Zeschuk to główna szycha firmy BioWare (chłopaki od Knights of the Old Republic). Zna problem i ocenia go na swój sposób. Według tego pana, problem ze złym oszacowaniem poziomu trudności pojawił się nie z chęci pokazania światu, jacy to z programistów sadyści i nieczuli na nic dranie. Prawdziwym powodem jest bowiem to, że developerzy zanadto zbliżyli się do zaprawionych w boju graczy, przez co nie widzą pozostałych. Zarówno programiści, jak i beta-testerzy zbyt długo już grają w gry,

przyzwyczaili się do nich i na masę problemów po prostu z urzędu przymykają oczy. Bardzo ważne zatem jest, aby w trakcie prac nad grą korzystać z opinii ludzi świeżutkich w temacie i nieskażonych dotychczasowym doświadczeniem twórców. Tylko w ten sposób w błahych z pozoru sprawach dostrzeże się prawdziwe problemy. Sukces Knights of the Old Republic chyba ładnie komponuje się ze słowami Grega. A prawda jest taka, że programiści nawet nie zauważyli, kiedy pod nosem wyrosło im nowe pokolenie graczy. Mniej wymagające, mainstreamowe, stawiające przede wszystkim na łatwość i przystępność. Podczas, gdy developerzy przez lata nabierali doświadczenia w dłubaniu nad grami i dopieszczali swe pomysły, wychował im się zupełnie nowy odbiorca. Na rynku pozostało zaledwie dwadzieścia procent prawdziwych wyjadaczy oraz (tak na oko) cały garnizon mistrzów, co się szybko zniechęcają. Być może dlatego gry długie i trudne nie schodzą dziś jak należy. I być może dlatego gry pokroju Beyond Good and Evil, czy Jak and Daxter 2 pozostaną bardziej popularne w sklepach, niż w domach. Cóż, na taki obrót sprawy mogę być zły ja, możesz być zły Ty i jeszcze kilku równie fajnych, niepocieszonych graczy. Ale to nie my decydujemy o sprzedaży. Co najwyżej o jej piątej części.

Producenci muszą poczynić jakieś zdecydowane kroki w stronę mniej wymagającego odbiorcy. I zrobią to, ale być może wcale nie oznacza to ery beznadziejnie łatwych gier. Wręcz przeciwnie. Istnieje masa fajnych rozwiązań, które można wrzucić do obecnej formy zabawy, aby uatrakcyjnić ją dla wszystkich. Załóżmy jednak na chwilę, że jestem takim właśnie graczem.
Pierwszym, co spowodowałoby na mojej gębie oznaki znudzenia byłoby... szukanie sobie w grze celu. Siedziałbym na wpół zgarbiony przed telewizorem, gapił się jak głupi w Zeldę i nie wiedział co dalej robić. Znajome uczucie prawda? Gram sobie, gram i nagle nie wiem gdzie iść. Miyamoto pozostawia mnie bez żadnych wskazówek na dalszą wyprawę. Muszę krzątać się po ogromnym świecie i zagadywać wszystkie, śmiesznie wyglądające kukiełki w poszukiwaniu nowych namiarów na dalszą grę. Żadnych wskazówek, żadnych podpowiedzi. Tylko moja zaradność. Doświadczenie z poprzednimi grami bardzo pomaga, ale gdy nie skończyło się ich za dużo, sprawa wygląda inaczej. Wierzcie mi, potworna ilość ludzi wytraca w tym momencie motywację do dalszej zabawy. Bo i też, co to w sumie za radość tak łazić i pytać? Niejedna przygodówka, czy erpeg pozostawia gracza gdzieś tam na środku mapy i każe mu bezmyślnie krzątać się od kąta do kąta w poszukiwaniu kolejnego zadania. I jeśli to lubicie, to wierzcie mi, że należycie do mniejszości. W każdym razie małe pojęcie o tym, co robić dalej i brak wskazówek ze strony programistów pogrzebie jeszcze niejeden tytuł.

Okej, nadal jestem niewymagającym graczem i szybko się zniechęcam. Kolejnym problemem jest mała ilość save'ów w grach. Programiści konsolowi często każą mi nagrywać stan we wskazanych do tego celu miejscach, a tych jest na litość Boską za mało! Zabrakło ich, gdy grałem w Rogue Squadron II i nie było ich, gdy szarpałem w Viewtiful Joe. Co to za radość przebijać się przez cały poziom gry, łyknąć kilka pobocznych, dodatkowo punktowanych zadań i zginąć od ostatniej wystrzelonej kuli? Jasne, ktoś mi powie, że to tylko dodatkowo motywuje, ale guzik prawda. Ginę i zaczynam od nowa. Jeszcze raz przechodzę te wszystkie zadania, z którymi wcześniej walczyłem. Co jest przyjemnego w zaliczaniu jeszcze raz tych samych starć, biciu raz jeszcze tych samych kukieł i docieraniu na ostatku energii do ostatecznej bitwy? Co jest fajnego w konieczności grania kilka razy w to samo? Gdzie motywacja? Błąd Rogue Squadron 2 polegał na tym, że po zaliczeniu obowiązkowych zadań, przed graczami pojawiała się możliwość trzaśnięcia krótkiej partyjki w dodatkowe misje. I tu wszystko OK, ale ewentualna śmierć kasowała wszystkie dokonania grającego i wracało się do początku poziomu. Wszystko od nowa. Jak bumerang powraca zatem pytanie: Czy lepiej byłoby obniżyć poziom trudności gry (choćby przez większą ilość save-pointów), ale dzięki temu skończyłaby ją większa ilość graczy, czy zostawić ją w obecnej formie? Odpowiedź jest chyba oczywista. No i niejeden gracz odstawiał również na bok Viewtiful Joe, gdy okazywało się, że postęp nagrywać można jedynie między pełnymi etapami. Szkoda. Kolejne części tych gier powinny umożliwić graczom zapisywanie stanu w dowolnym momencie zabawy. Załóżmy, że podczas przeprawy Joe zbierałby jakieś monetki, czy inne kryształki, które wykorzystywałby w dowolnym momencie do zapisu. Być może grę kupiłoby wówczas więcej osób niż cztery. Jedziemy dalej.

Niezłym pomysłem byłoby umieszczanie w grach zmieniającego się poziomu trudności. Widziałem to w TOCA: World Touring Cars i REZ. Jeśli gracz był świeży i nie za bardzo radził sobie z wyzwaniami, gra stawała się lekka i łaskawa. Samochody w TOCA specjalnie zwalniały, a bossowie w REZ zwyczajnie rozpieszczali sporadycznymi atakami. Jednak wybijający wszystko mistrzowie mieli nielichy problem z tymi samymi przeciwnikami, którzy natychmiast podnosili swe umiejętności. Być może jest to jakieś rozwiązanie, ale przegięciem z kolei była powietrzna strzelanka Crimson Skies (Xbox), gdzie trzy niepowodzenia pozwalały po prostu przeskoczyć do następnej planszy.

Jestem znów sobą i chciałbym, aby gracze po prostu biegali po świecie gry i z ciekawskim grymasem na twarzach obwąchiwali wszystkie napotkane i ukryte kąty. Wszystko, co należałoby zrobić, aby ich do tego zachęcić to dać im solidnie narysowaną mapę z dokładnie naniesionymi i oznaczonymi miejscami. Taką, która rozwija się wraz z postępem. Najlepszą jak dotąd mapę pamiętam z Metroid Prime – trójwymiarowa, w pełni interaktywna z rozrysowanymi wszystkimi szczegółami i tajnymi przejściami. Taka mapa to ogromna pomoc, zaś jej brak wprowadza do rozgrywki dużo chaosu (jak choćby w The Thing). To raczej nie pobudza ciekawości i motywacji w graczach, więc warto o tym pamiętać.

No cóż, wszystko się zmienia i pokolenie graczy nie jest tu żadnym wyjątkiem. Dojrzewamy, witamy nowych, żegnamy starych. Nie chcemy już gier długich, trudnych, ani takich, gdzie łatwo się zatkać. Musi być łatwo, przyjemnie i różnorodnie. Bo odstawimy grę na półkę, albo w ogóle jej nie kupimy. A przynajmniej tak głosi oficjalna ankieta. Hardkorowe siekaniny (Viewtiful Joe) i długaśne przygodówki (Beyond Good and Evil) w ogóle przestały się sprzedawać i niektórym z nas może być już tylko przykro. Producenci zrobią wszystko, żeby zadowolić te niepocieszone cztery piąte rynku i pozostaje tylko mieć nadzieję, że będzie to dobry krok również dla hardcore'owców. Mam nadzieję, że uda się połączyć oba światy i nie czeka nas zwyczajny zalew prostoty.
Matt ■ ■

Co nam przeszkadza w kończeniu gier?

OG, wkurzony na błędy
Kiedy nie kończę danej gry? Proste. Wtedy, gdy nie ma w niej nic, co mogłoby mnie jeszcze trochę przy niej potrzymać lub jakiś czynnik jest wyjątkowo irytujący. To mogą być różne rzeczy. Słaba fabuła lub jej brak. Płytkie mechanizmy, które szybko się odgaduje i nie ma więcej przyjemności z ich używania. Schematy i powtarzalność zachowań przeciwników. Rażące błędy w kodzie. Precyzując, nie ma jednego specyficznego powodu, przez który przerywałbym grę. Są to najróżniejsze czynniki. Choć ostatnio zauważyłem, że największy wpływ na przerwanie zabawy ma brak logiki w wymyślonym świecie. Jeśli jestem w stanie gdzieś wcisnąć tzw. palec, praktycznie od razu opuszcza mnie chęć dalszego kontynuowania rozgrywki. W końcu jeśli autorzy się nie starają, bądź co gorsza uważają odbiorcę za półgłówka, to po co ja mam się starać? Jest przecież tyle innych tytułów na rynku. Mniej wkurzają mnie błędy w grafice albo fizyce, ale być może jest to spowodowane tym, że staram się grać tylko w tytuły lepsze, mocno wyselekcjonowane.

Grabarz, wróg backtrackingu
Pytasz: "Dlaczego nikt już nie kończy gier?". Jak to nikt... Jest mnóstwo graczy, którzy kończą gry. A dlaczego można ich nie kończyć? Mogę odpowiedzieć za siebie. Nie kończę gier, których nie widzę sensu kończyć. Trzeci, piąty level z kolei, a ciągle nic się nie dzieje. To po co grać dalej? Często nie kończę gier, kiedy zaczynam się domyślać jak się skończą. To też mnie demotywuje. W głównej mierze jednak nie kończę gier, które są po prostu nudne, albo błędy w nich zawarte uniemożliwiają normalną grę. Wtedy na pewno sobie odpuszczam. Gry długie - jak słusznie zauważyłeś - są zwykle zlewane przez graczy. Dlaczego? Bo gry długie, to zwykle gry nudne. Powiedzmy sobie uczciwie: taki Final Fantasy X, to ciągle pranie się z wyskakującymi spod ziemi robakami. Gra ma ciekawy scenariusz, ale rozwleczony tak niemożebnie i tak na siłę, że gorzej już nie można. Z drugiej strony Chronicles of Riddick: scenariusz prosty, na osiem godzin zabawy i gra zrobiona na osiem godzin. Uczciwie? Uczciwie! Mówiąc krótko - gry długie nie są długie dlatego, że mają coś do przekazania więcej. Są długie, bo są zwykle rozwleczone. Są po prostu nudne. Silent Hill na przykład przekracza dla mnie granice nudy. Fajny scenariusz, świetne lokacje, tylko po kiego kija muszę lecieć przez pół miasta, żeby znaleźć kombinerki? Nie mogą leżeć obok? Co to ma za znaczenie? Żadnej zagadki, żadnego morału - ot wiem, gdzie są i wlokę się po nie pół godziny. W jakim celu? Ano w takim, żeby "game time" wzrósł o te pół godziny i gra wyglądała na poważniejszą. Super, ale ja mam jedno życie i szkoda mi czasu na łazęgowanie tylko dlatego, żeby autorom skoczył prestiż. Wtedy właśnie wysiadam.

Banan, respawn hater
To może nie tak, że już nikt nie kończy gier, ale ja rzeczywiście miewam z tym kłopoty. Ostatnio bardzo zniechęciło mnie na przykład Psi Ops, które zresztą uważam za kawał świetnego softu. Na poziomie z dokami, gdzie trzeba wleźć na kontener, a następnie wcielić się w strażnika i uruchomić konsolkę podnoszącą dźwig. I wszystko byłoby OK, gdyby nie respawnujący się bez końca strażnicy. Chrzanię takie motywy. Nie lubię kiedy za moimi plecami pojawia się grupka żołnierzy, wybiegających znikąd. Słabe. I pomimo, że uważam Psi Ops za dosłownie świetną grę, to motyw respawnujących się gości mnie wkurza. Po prostu nie lubię nieuczciwych akcji, a za takie uznaję respawnujących się gości z krwi i kości. W Doomie III demony teleportują się wszędzie, więc to jeszcze od biedy ujdzie, ale ludzie w Psi Opsach mi nie pasują. Jeżeli to ma być sposób na przedłużanie przyjemności płynącej z zabawy to ja dziękuję. Dobry, długi rpg to fajna sprawa. Ale już horrory czy gry akcji spokojnie mogą trwać tyle co Suffering, Silent Hill (najlepiej 2) czy MGS-y. Kilkanaście godzin zabawy czy strachu to już i tak sporo. A po tym czasie konstrukcja fabularna potrafi zacząć się mocno chwiać.

Marcellus, wyczerpany bez szczytowania
Prawdę mówiąc nie kończę gier dość często... Bo niby jak wyobrażacie sobie skończenie PES'a, koszykówki, czy innej sportowej gierki, co? Ale na poważnie – nie lubię i nie kończę gier, w których mój cel nie jest jasno wyznaczony, albo jest ich zbyt wiele. Potrzebuję solidnej motywacji i lepiej, żeby nie pojawiała się ona po kilku godzinach grania, bo wtedy może być już za późno. Dla gry, oczywiście. Między innymi dlatego nie przepadam za erpegami – zazwyczaj nudnawy jest początek, a potem pojawia się za dużo wolności, z którą sobie nie radzę, bo mam naturę niuchacza – chcę zwiedzić wszystko i zajrzeć w każdy zakamarek. A to niestety zajmuje czas, którego nie mam za wiele. Dlatego wolę, gdy gra trochę mnie prowadzi, nie jest specjalnie długa i szybko przystępuje, że tak powiem, do rzeczy. Zupełnie zaś nie podoba mi się nierówny poziom trudności w grach – w Driv3rze na przykład niektóre misje w połowie i w trzech czwartych gry są dużo trudniejsze niż finałowa, przez co ta ostatnia rozczarowuje. A to już niedopuszczalne – ostatnia misja musi być jak szczytowanie, ma wyczerpać, ale dać w zamian satysfakcję. A tak – czuję się jakbym tak naprawdę nie skończył... Coś potwornego.

Gulash, fan przewjania na podglądzie
Jeśli chodzi o to, co odrzuca mnie od ukończenia gry... znalazłoby się kilka takich rzeczy. Przede wszystkim jej objętość; jeśli przejście jakieś pozycji od początku do końca zajmuje więcej niż piętnaście godzin, to szanse obejrzenia przeze mnie zakończenia oceniam jako minimalne (chyba, że jest to kolejny Metal Gear Solid – on niech trwa i godzin pięćdziesiąt). Ale może to część skrzywienia zawodowego; mam nieograniczony dostęp do tysięcy pozycji i życie jest za krótkie, by każdą ukończyć, a tak fajnie jest oglądać wciąż nowe i nowe gry.:. A przynajmniej ja czuję taką potrzebę. No dobra, a co jeszcze? Oczywiście błędy w designie. Ich efektem jest na przykład złe zbalansowanie poziomu trudności kolejnych leveli – banalnie proste na przemian z hardcore'owymi. Nienawidzę backtrackingu. Nie cierpię być pozostawionym na wielkiej otwartej mapie, bez żadnej podpowiedzi co do tego, gdzie dalej się udać. I nie mówię tu o nachalnym prowadzeniu za rączkę, ale o subtelnych, ale dosadnych hintach. Poza tym gier, które warto skończyć jest moim zdaniem naprawdę niewiele. Może dziesięć rocznie. A na nie zawsze znajdzie się czas.

txt: Cubituss

DEVELOPER: UBI MONTREAL WYDAWCA: UBISOFT KONSOLA: XBOX TERMIN: ZIMA 2004

Tom Clancy's SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

CZTERNAŚCIE GODZIN LOTU (LICZĄC PRZYMUSOWE PRZYSYPIANIE NA LOTNISKU W ZURYCHU) DZIELIŁO MNIE OD OBEJRZENIA NAJGORĘTSZYCH TYTUŁÓW, NAD KTÓRYMI PRACUJE UBISOFT, A DOKŁADNIE ODDZIAŁ W MONTREALU. MIMO ZMĘCZENIA UDAŁO MI SIĘ CAŁKIEM PORZĄDNIE POGRAĆ W CHAOS THEORY.

Pierwsze dwie części Splinter Cell były, zdaniem większości graczy, trochę zbyt sztuczne. I słusznie. Tajny agent walczący o wolność świata nie patyczkowałby się z próbującymi go zabić przeciwnikami, a już na pewno nie starałby się im zapakować z kułaka. Twórcy gry wreszcie zdali sobie z tego sprawę i dali do ręki Samowi nowy oręż – zwykły wojskowy nóż. Jak można się spodziewać, całkowicie zmienia to charakter gry i widać to było doskonale już w wersji, w którą dane mi było pograć. Sam używa noża tak samo, jak innych elementów wyposażenia, czyli z zimną precyzją. Gdy wpadamy na przeciwnika, wystarcza ściągnąć spust i już nasz bohater elegancko pakuje mu kosę pod żebra. Inna jest animacja, gdy przebiegamy nieopodal – Sam bierze wówczas stylowy zamach i przecina przeciwnikowi tętnicę szyjną. Atak od tyłu to już klasyka, ale tym razem przesłuchanie wroga można zakończyć podcięciem mu gardła. Brutalność jest znakiem rozpoznawczym nowego Splintera. Sam nie tylko rżnie wrogów jak świnie przed oporządzeniem, ale robi im także kuku na inne sposoby. Jeśli przydybie nieprzyjaciela nad przepaścią, sprzeda mu kopa i zrzuci na dół. Gdy wisi pod sufitem na rurze, może złapać przechodzącego poniżej strażnika za szyję i z chrzęstem skręcić mu kark. Nie brakuje również iście filmowych zagrań: gdy Fisher wisi pod platformą, po której przechadza się przeciwnik, może go znienacka złapać za fraki i przerzucić przez barierkę.

Już po tych kilku nowych zagrywkach Sam wydał mi się przepakowany, ale jak się okazało nie widziałem jeszcze wszystkiego. Poza wspomnianymi nowymi umiejętnościami rozszerzeniu uległ także zestaw gadżetów, z których korzysta pan Fisher. Pierwszą i ultraważną zmianą jest dodanie nowego trybu strzału do pistoletu – urządzenie wyrzuca z siebie impuls elektromagnetyczny, wyłączający na chwilę (zależną od długości przytrzymania przycisku na padzie) wskazane urządzenie elektryczne. Przydatność wydaje się tylko z pozoru wątpliwa, bo w tej części serii Sam powinien zostawiać znacznie mniej śladów niż poprzednio (o czym za moment). A rozbita jarzeniówka to bardzo dobry ślad dla strażników. Zwiększeniu ulegną także możliwości karabinka SC-20K. Teraz będziemy mogli zamontować na nim cztery rodzaje rozszerzeń. Pierwsze to klasyczna wyrzutnia, strzelająca minikamerkami i pociskami elektrycznymi. Drugie to celownik snajperski, również znany z poprzednich części. Teraz się robi ciekawie: trzecie to tak zwany foregrip, czyli uchwyt pod lufą zmniejszający rozrzut przy sianiu seriami – bardzo przydatny, gdy już nie zależy nam na ciszy. Ostatnia, czwarta zabawka, to ni mniej, ni więcej, tylko shotgun, zabójczy przy spotkaniach oko w oko. Jednocześnie możemy mieć zamontowane tylko jedno rozszerzenie, a animacja ich wymiany to czysta poezja dla oka. Takich precyzyjnych, dokładnych ruchów Sam jeszcze nigdy nie wykonywał, ale w sumie nic dziwnego – SC-20K to w końcu jego najlepszy przyjaciel, więc obchodzi się z nim należycie.

■ Wszystkie screenshoty zamieszczone w materiale pochodzą bezpośrednio z wersji na Xboxa i nie zostały spreparowane przez autorów.

Trzymaj przyjaciół blisko, ale wrogów jeszcze bliżej

Przepakowany Sam rozniósłby wszystkich przeciwników z obu poprzednich części w ciągu paru

NOWE AKCJE

Chaos Theory będzie zawierać znacznie ciekawsze fajerwerki niż poprzednie części. Jedną z nich jest wpływ deszczu na otoczenie i zachowanie strażników – jeśli zacznie lać, przeciwnicy mogą zejść z posterunków i schronić się pod daszkiem! Na dodatek zobaczymy wtedy mokre schody i kamienie, a jeśli sami wyjdziemy na deszcz, objawi się efekt graficzny, sprawiający, że strój Sama nabierze mokrego połysku. Rewelacja. Tylko czemu włosy mu nie nasiąkają...

Poprzednio pan Fisher przed wejściem do pomieszczenia mógł tylko je podejrzeć przez kamerkę. Teraz będzie więcej możliwości, skupiających się na samej technice otwierania drzwi. Wybierając odpowiednią pozycję w menu będzie można drzwi klasycznie otworzyć albo delikatnie uchylić, zaglądając do środka. W dowolnej chwili Sam wjedzie na kopniaku – czasami będzie to przydatne, bo wróg znienacka uderzony drzwiami już raczej nie wstanie.

■ Ha! Nareszcie będzie możliwe rozcięcie miękkiej powierzchni (na przykład folii) i dostanie się do pomieszczenia przez dziurę!

Przyjrzyjcie się uważnie temu screenowi. W głębi znajduje się lustro, a w nim odbicie zarówno strażnika, jak i podkradającego się Fishera. Reakcja żołdaka będzie natychmiastowa.

Z przyjemnością przedstawiamy drzewo ewolucji Fishera. No comments.

zbyt krótkich godzin. Autorzy zdają sobie z tego sprawę i w nowym Splinterze prezentują taki system sztucznej inteligencji, od którego czapka sama spada z głowy. Mi w każdym razie spadła, a widziałem dopiero wersję prealpha. Wrogowie dostali nadzwyczajnego mózgowego dopału, na dodatek zaczęły nimi wreszcie rządzić prawa ze świata rzeczywistego. Koniec z sytuacjami, w których koleś po stracie kolegi z patrolu mruczał pod nosem słynne „Must have been nothing" i wracał na pozycję. W Chaos Theory mamy trzy poziomy zaalarmowania strażnika – od tego, co dana postać zobaczy zależy nie tylko to, na który poziom zaalarmowania trafi, ale również, do którego poziomu wróci, jeśli nic nowego się nie wydarzy. Mówiąc po ludzku – gdy strażnikowi zabijemy na jego oczach kumpla, będzie biegał jak oszalały po całym poziomie, ściągał posiłki i ogólnie świrował.

W świrowaniu pomoże mu system pamięci. Nawet, gdy kropniemy kogoś w ciemnym zaułku, koledzy z patrolu zauważą jego nieobecność i rozpoczną poszukiwania. Zbita żarówka zauważona na podłodze wzbudzi niepokój strażnika, ba, nawet zgaszone światło czy otwarte drzwi mogą być podstawą do podniesienia alarmu. Mało tego, strażnicy umieją teraz działać w parach. Przekozacko to wygląda – jeden z nich idzie przodem, powoli omiatając latarką ciemne miejsca, a drugi w tym czasie osłania mu tyły i ponownie sprawdza najciemniejsze kąty. Rozdzielenie takiej pary będzie trudne, na dodatek osamotniony wróg będzie umiał ponownie połączyć się w zespół z innym pojedynczym strażnikiem.

Przeciwnicy zyskali na spostrzegawczości. Są w stanie zauważyć nas w lustrach (ale wtedy nie muszą być pewni, czy coś widzieli naprawdę, czy było to tylko złudzenie), a także znacznie lepiej słyszą. Oczywiście o ile nie zbliżamy się ze strony głośnego źródła dźwięku. Na przykład, przy odpalonym agregacie możemy przebiec z tupaniem, a i tak na pewno nikt nas nie usłyszy. Wrogowie będą też w stanie zauważyć nasz przemykający cień. Na takich cwaniaków nawet znacznie mocniejszy Sam może nie wystarczyć. Co ciekawe, poziom stresu każdego z nich odgadniemy nie tylko po jego postępowaniu, ale i samej animacji zachowania. Strażnik maksymalnie nakręcony będzie ruszał się nerwowo, często się rozglądał, a nawet chodził przy ścianach i zaczajał w ciemnościach! Każdy poziom stresu strażnika ma swoją animację, dzięki czemu po zobaczeniu paru poziomów będziemy w stanie określić poziom zdenerwowania przeciwników po samym sposobie chodzenia. Maks.

POMYSŁY, POMYSŁY, POMYSŁY!

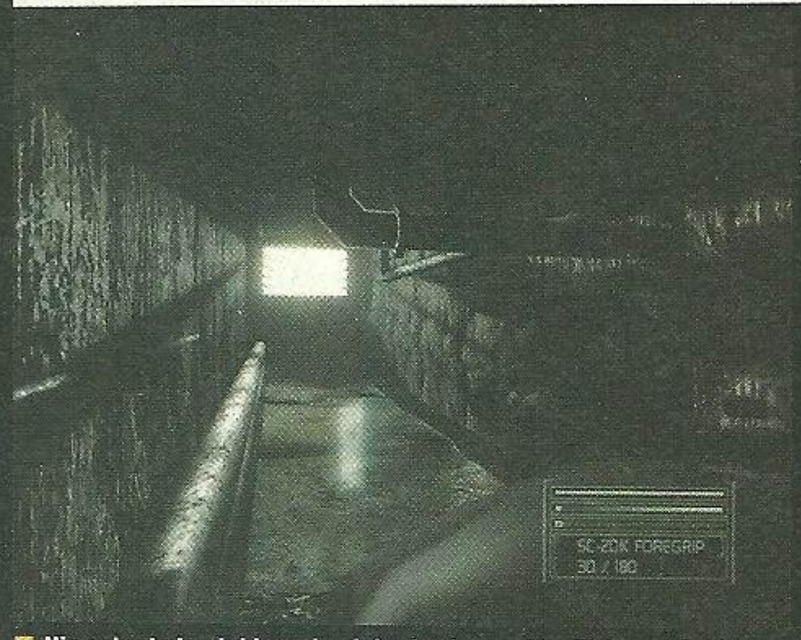
Seria Splinter Cell słynie z niekonwencjonalnych myków, które z przyjemnością można powtarzać po kilkanaście razy. W pierwszej części samo wykorzystanie noktowizora i termowizji było czymś nowym. W dwójce pojawiło się kilka rewelacyjnych poziomów, w których robiliśmy coś niekonwencjonalnego. Pociąg TGV relacji Paryż-Nicea i przekradanie się pod jego podłogą zapamiętałem na długo, tak samo jak misję na lotnisku w Los Angeles, gdzie przeciwników poznawaliśmy po podwyższonej temperaturze ciała. Trzecia część ma zawierać przynajmniej jeden taki genialny pomysł. Podczas misji w panamskim banku będziemy musieli się przekraść przez pomieszczenia zabezpieczone laserami, które wyłączają się, gdy do czujnika zbliża się strażnik z nadajnikiem. Najlepszą i najczystszą metodą będzie trzymanie się bliziutko strażnika, tak, żeby pozostawać w jego polu bezpieczeństwa. Oczywiście będzie można też kropnąć niedobrego pana i przenieść go na plecach przez lasery...

Koniec filmu, początek gry

Nowy Splinter wreszcie przestanie przypominać film interaktywny, w którym jesteśmy prowadzeni za rączkę przez serię pomieszczeń. Autorom w końcu uda się zrobić prawdziwą grę. Sam będzie teraz miał aż pięć rodzajów celów misji, a co ciekawe, niektórych z nich nie będzie musiał w ogóle wykonywać. Zignorowane cele drugoplanowe staną się pierwszoplanowymi w następnej misji, pominięte cele dodatkowe odpalą alternatywne linie scenariusza, a niezauważone bonusowe zadania obniżą ocenę za ukończoną misję. Jeśli uda nam się coś spektakularnie spieprzyć, włączają się cele awaryjne. Co ciekawe, gry się nie da przegrać. Na zobaczenie napisu Game Over nie ma innej możliwości, niż śmierć Sama – Lambert i Grimsdottir zawsze wymyślą jakąś alternatywę. Podobnie zresztą jak i my, gdy uznamy, że dany fragment poziomu jest nie do przejścia. Designerzy zaprojektowali naprawdę multum ścieżek przez każdy level i – co lepsze – multum przejść z jednego kawałka poziomu na drugi. Najlepiej odda to przykład, w którym się teraz pogrążę. W jednym z zaprezentowanych leveli – japońskiej łaźni – były dwie drogi prowadzące do ostatniego pomieszczenia. Pozornie dwie, bo udało mi się znaleźć także trzecią (przez kanał burzowy), a sposobów przejścia przez każdy z pokoi było przynajmniej kilka. Dość powiedzieć, że w ostatnim pokoju, zasnutym zresztą parą, można było pohałasować z jednej strony i ściągnąć strażników, ale można też było pokazać się na moment jednemu z kąpiących, a potem obejść całość od drugiej strony i odkręcić zawór z parą. W tym ostatnim wypadku klient łaźni wezwał na pomoc strażników, a ja przemknąłem w gęstej parze do wyjścia.

Taka otwarta struktura pociągnęła za sobą konieczność wykoncypowania kilometrów alternatywnych dialogów, bo twórcy postawili sobie za punkt honoru znaczne zwiększenie liczby przesłuchań. Strażnik podczas przesłuchania udzieli nam informacji adekwatnych do tego, co już w danym zadaniu zrobiliśmy. Takie rozwiązanie zwiększy miodność przy ponownym

Jeden z nowych ruchów Sama z nożem. I nie żałujcie typa, to zły człowiek był.



Nie zabraknie ulubionych miejscówek agentów Fishera i Snejka - tuneli wentylacyjnych. Piękne cienie i refleksy.

Woda ma grać olbrzymią rolę; wyskakujący raptownie z basenu Fisher może stanowić sporą niespodziankę.

Klasyczne dla Splintera przesłony na gogle komandosa także są obecne. Sam, nie chowaj tej kosy za plecami.

Fabuły nowego Splintera celowo nie zdradzam, bo i po co spoilować. Warto jednak powiedzieć, że jeden z poziomów toczy się w Nowym Jorku, w którym terroryści całkowicie odcięli dopływ prądu. Co ciekawe, według słów projektantów gry, poziom ten powstał na długo przed gigantyczną awarią energetyczną w Stanach Zjednoczonych, która objęła swoim zasięgiem wiele dużych miast. Musieli się chłopcy słabo czuć przed telewizorami, w których spełniała się ich wizja ataku na Nowy Jork.

UBI POWER

Splinter Cell: Chaos Theory to oczko w głowie Ubisoftu, wydawcy rosnącego na światowego potentata. W studiu w Montrealu z zatrudnionych 900 (słownie: dziewięciuset) osób nad nowym Splinterem pracuje... dwieście czterdzieści! 150 osób to właściwy zespół tworzący grę (to jakieś 7 razy więcej niż przeciętne studio developerskie), do tego dochodzi czterdziestu testerów na bieżąco sprawdzających nowe poziomy oraz aż pięćdziesiąt osób z działu cinematicsów, który to dział tworzy przerywniki filmowe do wszystkich gier Ubisoftu. Taki team gwarantuje wysoką jakość gry, co zresztą widziałem już podczas prezentacji. Przy zmęczeniowym katowaniu wczesnej wersji gry na 8 Xboxach i 8 blaszakach przez 5 godzin nie zanotowano ani jednego zwisu ani wysypania do dashboarda. Szok.

przechodzeniu gry: o ile zwykłego Splintera i Pandory nie chciało mi się kończyć drugi raz, tak Chaosa z chęcią pociągnę mniej oczywistymi ścieżkami.

Cztery pory animacji

Grafika zostanie oczywiście zdecydowanie podpakowana względem poprzednich części, głównie dzięki podkręceniu jej nowym systemem cieniowania, delikatnym blurem i rozmyciem ostrzejszych krawędzi. Cień Sama wygląda wreszcie jak cień, a nie czarna tekstura na ścianie. Jednak prawdziwy krok, czy wręcz kangurzy skok naprzód wykonano w dziedzinie animacji, słusznie wychodząc z założenia, że żaden człowiek na świecie nie porusza się zawsze w ten sam sposób.

Animacja Sama szwankowała w poprzednich częściach, a zjeżdżanie po schodach (stopy przesuwały się ponad teksturą stopni) doprowadzało do śmiechu nawet najbardziej zaangażowanych graczy. Tym razem cały system poruszania się wymyślono od nowa. I wymyślono genialnie. Animacja Fishera w nowej części będzie zależała całkowicie od naszych działań. Jeśli skradamy się w danym kierunku i nagle puszczamy gałkę, Sam zamiera z przygiętym kolanem i tylko lekkie ruchy klatki piersiowej przekonują nas, że oddycha. Nagle przechylenie gałki w kierunku przeciwnym do trzymanego nie kończy się już komicznym obrotem o 180 stopni – przez krótką chwilę Fisher idzie tyłem. Mało tego, Sam umie poruszać się aż na cztery sposoby, zależne od odległości, w jakiej znajduje się przeciwnik. Twórcy mówią, że nie podobało im się błyskawiczne przejście z przykucnięcia do ataku, jakie nasz agent prezentował w poprzednich częściach. Mają rację. Mi też się nie podobało. Teraz zrobiono to naprawdę fachowo: w pewnej odległości od wroga Sam zaczyna stawiać dłuższe kroki (szykuje się do ataku), potem sięga po nóż i trzyma na nim dłoń i wreszcie, tuż przed atakiem, podnosi się lekko na kolanach. Genialne w swojej prostocie.

Kamera, utrapienie poprzednich części, nadal podąża za Samem, ale znacznie lepiej rozwiązano celowanie z SC-20K – gałką przenosimy kamerę pomiędzy ramionami Sama, nareszcie sprawnie wyglądając zza wszystkich rodzajów zakrętów. Miłą zmianą jest też zapamiętywanie przez grę wszystkich wystrzelonych kamerek szpiegowskich – można się teraz przełączać pomiędzy tymi, które już zamontowaliśmy.

Sam już nie sam

Twórcy, co bardzo mnie cieszy, nie kończą zabawy na trybie single. Wprawdzie słowa nie powiedzieli na razie o multi znanym z Pandory, ale to, co obecnie proponują, rekompensuje wszystkie braki. Otóż w Chaos Theory będzie tryb kooperacji. Ale nie taki zwykły coop, gdzie dwie osoby biegną sobie po levelach z singla, ale pełnokrwisty, megawciągający coop, którym sam miałem okazję się pobawić.

Zabawa odbędzie się na czterech (czemu tylko czterech!?) levelach. Na skończenie każdego z nich będziemy potrzebować przynajmniej półtorej godziny oraz partnera. Poziomy są tak zaprojektowane, że bez współpracy nic nie zdziałamy. I mam tu na myśli znacznie szerszą współpracę, niż wspólne naciskanie dwóch guziczków w różnych częściach poziomu. Agenci mają całkiem sporo fachowych, dwójkowych akcji. Na przykład jeden z nich może podrzucić drugiego na wysoką platformę, a następnie wspiąć się na nią po wiszącym koledze. Jeden może przerzucić drugiego przez mur albo opuścić do góry nogami na cienkiej lince, w stylu Mission Impossible. A nawet wciągnąć go na dach budynku po linie, drepcząc jednocześnie na boki w taki sposób, żeby wciągany nie przejeżdżał po oknach, przez które wyglądają strażnicy.

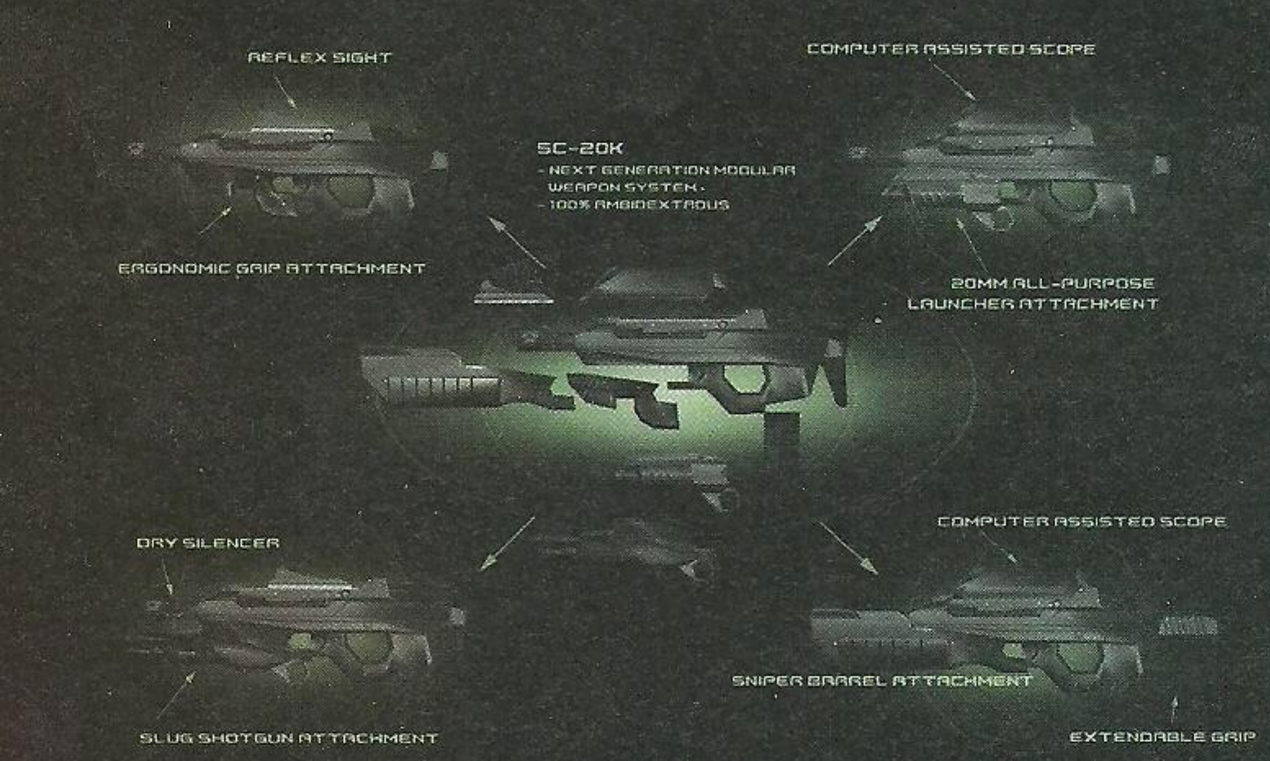
Coop będzie dostępny zarówno na split-screenie, jak i przez Live'a. W tym drugim wypadku wymagany jest oczywiście headset, bez którego nie porozumiemy się co do położenia i sytuacji partnera. Momentu, w którym jeden z graczy kieruje dźwigiem (nie widząc ładunku), a drugi mówi mu co ma robić, bez słuchawek i mikrofonu po prostu nie przejdziemy.

Agent 008

Jestem pod wielkim wrażeniem tego, co już teraz reprezentuje sobą Chaos Theory. Otwarta rozgrywka, wiele celów, wiele ścieżek, podpakowany Sam i jeszcze bardziej podpakowani wrogowie to jest to, co tygrysy lubią najbardziej. Co lepsze, twórcy gry odmawiają udzielania odpowiedzi na pytania o wersje na PlayStation 2 i GameCube, co daje pewność, że konwersje są po cichu przygotowywane i ukażą się jak zwykle z opóźnieniem.

■ ■

No i wreszcie Fisher-san nauczył się łamać karki zwisając z sufitu. Umiejętność nie do pogardzenia, przyznacie.



Każda broń została szczegółowo zaprojektowana przez armię designerów. Niestety nie wiemy, czy wzorem chłopaków Kojimy pojechali na strzelnicę potestować te cacuszka.

DEV: UBI MONTREAL WYDAWCA: UBISOFT KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: ZIMA 2004

PRINCE OF PERSIA 2

RÓWNIE WIELKIM PRZEBOJEM MA SZANSĘ STAĆ SIĘ DRUGA CZĘŚĆ ZNAKOMITEGO PRINCE OF PERSIA, W KTÓRĄ KRÓCIUTKO POZWOLONO MI POPYKAĆ NA PLAYSTATION 2. PRZED PIERWSZĄ CZĘŚCIĄ DO DZISIAJ PADAM NA KOLANA, A WYGLĄDA NA TO, ŻE DO DRUGIEJ BĘDĘ MUSIAŁ WZNOSIĆ MODŁY Z DYWANIKA.

Książę Persji w pierwszej części zdrowo namieszał z czasem, cofając wydarzenia do punktu, w którym nikt nie słyszał ani o wielkiej klepsydrze, ani o zabawie z zegarem. Los nie lubi takich cwaniaków, więc w ślad za naszym bohaterem wysłany zostaje przerażający Dahaka, demon, którego nikt jeszcze nie pokonał. Książę ucieka przed nim po całym świecie, ale – w co nie wątpię – w końcu wbije mu do, zapewne rogatego, łba, że z Księciem Persji żartów nie ma. Na razie jednak musimy założyć, że Dahaki nie pokonał nikt nigdy i że Książę ma generalnie przechlapane.

Po tym co miałem okazję zobaczyć, sądzę raczej, że przechlapane mają wszyscy poza Księciem. Facet od poprzedniej części nauczył się władać dwiema broniami naraz, ale niestety nadal boczy się na piki i włócznie. Jednak nowy system walki w całości ma tą niechęć do broni drzewcowych zrekompensować.

Przede wszystkim styl będzie zależał od liczby trzymanych ostrzy, a także – być może, nie ustalono tego jeszcze ostatecznie – od rodzaju podniesionego drugiego oręża. Nawet jeśli style będą tylko dwa, to i tak wystarczy ich na długie godziny klejenia kombosów i juggli – bo na takim otwartym systemie starć ma tym razem opierać się gra. Cóż mogę powiedzieć – beczka miodu.

A jak się taki nowy system sprawdza w praniu? Rewelacyjnie, ale jest znacznie bardziej wymagający niż poprzednio. Książę ma dwa rodzaje ataku, przeskok i chwyt przeciwnika, które może składać w całkowicie dowolne kombinacje. Dodajmy do tego możliwość odbicia się od wroga, ściany, albo zakręcenia w poziomie wokół drążka w stylu Neo z drugiego Matriksa i mamy tyle rodzajów ataków, że początkowo ciężko się w tym połapać. Żeby było jeszcze ciekawiej, Książę po osłabieniu przeciwnika może mu odebrać broń i zacząć walkę dwoma ostrzami. Oczywiście, zgodnie z najnowszymi trendami robienia gier arcybrutalnych, umie nie tylko obcinać łby w efektownych fontannach posoki, ale także rozrzynać przeciwników w pionie i ucinać im nogi w pasie (albo korpus w talii – zależy od punktu widzenia).

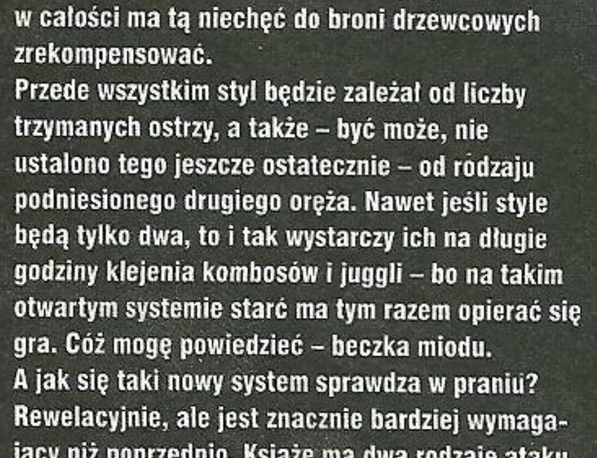
Czas miecza

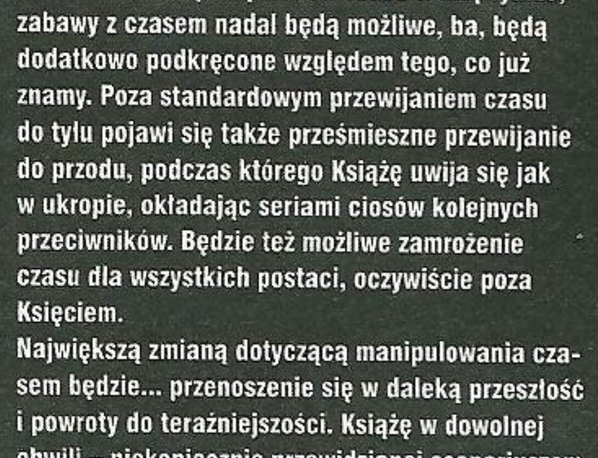
Starcia są znacznie szybsze niż w poprzedniej części gry i ma też ich być znacznie więcej. O ile pierwsza część koncentrowała się przede wszystkim na zagadkach gimnastycznych, to druga ma być rozwałką z elementami gimnastyki. Książę wspina się na coraz wyższe platformy, ale tym razem na każdej belce i na każdym podeściku walczy z tłumem wrogów – teaz jednak nie są to piaskowe stwory, ale humanoidalne demony, efektownie chlapiące wokoło hemoglobiną.

Pomimo zamknięcia piasków czasu w klepsydrze, zabawy z czasem nadal będą możliwe, ba, będą dodatkowo podkręcone względem tego, co już znamy. Poza standardowym przewijaniem czasu do tyłu pojawi się także prześmieszne przewijanie do przodu, podczas którego Książę uwija się jak w ukropie, okładając seriami ciosów kolejnych przeciwników. Będzie też możliwe zamrożenie czasu dla wszystkich postaci, oczywiście poza Księciem.

Największą zmianą dotyczącą manipulowania czasem będzie... przenoszenie się w daleką przeszłość i powroty do teraźniejszości. Książę w dowolnej chwili – niekoniecznie przewidzianej scenariuszem – będzie mógł wybrać się w inny czas i tam zrobić coś, co będzie miało wpływ na obecną sytuację. Nie wiadomo dokładnie, na czym to ma polegać, jako przykład twórcy podają wywalenie dziury w ścianie podczas budowy zamku po to, żeby w teraźniejszości dziura już była i żebyśmy mogli zanurkować dalej w poziom.

Sprytne i sympatyczne, ale mam nadzieję na bardziej wymyślne pomysły związane z podróżami w czasie, niż tylko wybijanie rzeczonych dziur.





■ Oczkiem w głowie autorów gry jest pierwszy poziom - walka na statku z korsarzami. Rzeczywiście; w akcji wygląda to naprawdę niesamowicie.

■ Z sissyboya Książe zmienił się w bad muthafuckę. Tańcząc z dwoma majcherami w ekspresowym tempie dokonuje efektownych dekapitacji i innych dekompozycji.

Historia jednej znajomości

W przeszłość wrócimy nie tylko po to, żeby wykonać zadania, ale również żeby podziwiać piękne widoki. Bowiem teraźniejszość będzie smutną pustynią, resztkami świata, który dotychczas znał Książę, a który to świat został zniszczony przez nieznane siły, rozwścieczone fartem naszego bohatera z pierwszej części gry. Gra ma być znacznie bardziej mroczna niż poprzednio, walki poważniejsze, a i element humorystyczny nieco ograniczony. Twórcy niestety trzymają język za zębami wyjątkowo dobrze. Tak dobrze, że w zasadzie nie są znane żadne szczegóły dotyczące fabuły. A nie wątpię, że ta będzie zakręcona i wciągająca, bo już same projekty poziomów po prostu powalają. Pierwszy pokazany mi poziom (i zapewne pierwszy, który będzie w grze) odbywa się na miotanym przez sztorm statku, który, jakby tego było mało, zostaje zaatakowany przez demonicznych piratów. Korsarze wpadają na pokład, mordują wszystkich i tylko Książę jest w stanie stanąć im na drodze. Walczymy więc, uchylamy się przed ciosami, nad głową świszczą nam zapalone strzały, co chwila coś wybucha i blokuje nam drogę... spadamy pod pokład, gdzie uciekamy wzdłuż burty, podczas gdy ta rozsadzana jest ciśnieniem, a woda coraz głębiej zalewa ładownię... rewelacja. Ponoć taką rewelacją mają też być walki z bossami. Tak, z bossami. W tej odsłonie gry wreszcie pojawią się potężniejsi przeciwnicy. Zapewniono mnie też, że w PoP2 nie będzie tak frustrujących poziomów jak słynna winda z poprzedniej części, chociaż poziom trudności zdecydowanie się podniesie.

Animacja rządzi!

Poprzednia część ustawiła poprzeczkę graficzną tak wysoko, że na razie nikt na PlayStation 2 nie może jej przeskoczyć – może poza nowym Burnoutem, też zresztą szeroko korzystającym z filtrów. Filtry w Prince of Persia 2 nie robią już takiego wrażenia jak w jedynce, ale to pewnie dlatego, że pokazywano mi dość wczesną wersję programu. Jednak już teraz widzę, że animacja poszła jeszcze o oczko wyżej. Książę przeskakujący nad wrogami, odbijający się od ścian i śmigający w śmiertelnym tańcu dwóch ostrzy – to wszystko po prostu trzeba zobaczyć, żeby uwierzyć, co potrafi udźwignąć stara dobra czarnula. A gdy już odpalamy sztuczki z czasem, obraz rozmywa się i wpada w delikatną sepię, podobnie zresztą jak mocniej obici wrogowie. Blaknięcie – nowy sposób na pokazywanie spadku energii przeciwnika. Dla mnie – sposób genialny.

Książe czy król?

Poprzednia część Prince'a uwiodła mnie i wgniotła w fotel tak głęboko, że musiałem wymieniać oparcie. Po jej skończeniu czułem jednak niedosyt. Wydawało mi się, że wprawdzie walczyło się świetnie, ale walk było zdecydowanie za mało.

Ktoś z Ubisoftu musiał akurat podsłuchiwać moje myśli, bo druga część, kładąca nacisk na wywijanie mieczami zamiast nogami w zwisie prostym, będzie jeszcze lepsza niż poprzednia.

Aż trudno w to uwierzyć, ale będzie. Nie mogę się doczekać. ■ ■

WIECEJ SEKSU

W pierwszej części wątek damsko-męski sprowadzał się do współpracy z całkiem miłą dla oka Farah, która w niektórych etapach wspierała Księcia. W nowej części niestety już jej nie zobaczymy, pojawi się za to przynajmniej kilka jeszcze gorętszych pań. Pierwsza z nich, na razie bezimienna, jest jednym z cyklicznych bossów i walką z nią kończy się etap na statku. Poza tą panią pojawi się także tajemnicza postać, której głosu (i być może twarzy) użyczy sama Monica Bellucci. Liczne artworki ze skąpo ubraną, piersiastą panią, które zauważyłem na ścianie za biurkiem dyrektora artystycznego gry nie budzą wątpliwości co do charakteru tej postaci.

RECENZENCI WE WRZEŚNIU

Każdego dnia nasi recenzenci wycinają w pień wioski, przekraczają prędkość, pakują za kraty terrorystów, ratują świat... Bądź zajmują się rozpłodem i hodowlą monstrów. Kto recenzował gry w numerze wrześniowym?

BANAN
To były wakacje pełne horroru (wielki stos DVDków z czystą, niekłamaną grozą i okrucieństwem) oraz Psi-Opsów. No i oczywiście Sudeki, impresjami na temat której nie omieszkał się z nami podzielić. Hail to the Banana Split!

MATT
Wprawdzie zajawkiewicz Matt w wakacje przeprowadzał się, ale teraz mieszka tak blisko redakcji, że może pojawić się w niej dosłownie w każdej chwili. Co zaowocowało całą masą pomysłów i tekstów. Nic nie zabije jego entuzjazmu.

MARCELLUS
Choć Winning Eleven 8 pochłonęło go bez reszty na dobry tydzień, znalazł sporo czasu na Richarda Burnsa i Formułę 1. Podczas wakacji odwiedził także Pragę i rozpaczał, gdy Wisła przegrała z Realem, a Polska z Danią...

MIELU
Mielu zgłębił tajemnice San Andreas, a potem rzucił się na japońskie arcade'ówki w postaci Bujingai: The Forsaken City i Crimson Tears. W wolnych chwilach kończył Shellshocka, sprawdzał betę Killzone i wyskakiwał na jacht...

KAXI
Nasz Nintendowy guru przez dwa miesiące czekał na nowości na GameCube i wreszcie się doczekał. Jednak Mario Golf i Pokemon Colosseum nie zaspokoiły go w pełni... I dlatego po raz piąty skończył Eternal Darkness. Poważnie.

GULASH
Gdy po powrocie z urlopu zastał na biurku recenzowalną wersję Burnouta 3, zamknął się w czterech ścianach i pożerał najnowszą grę Criterion wielkimi kęsami. Naturalnie przegryzał od czasu do czasu partyjkami w Winning Eleven 8...

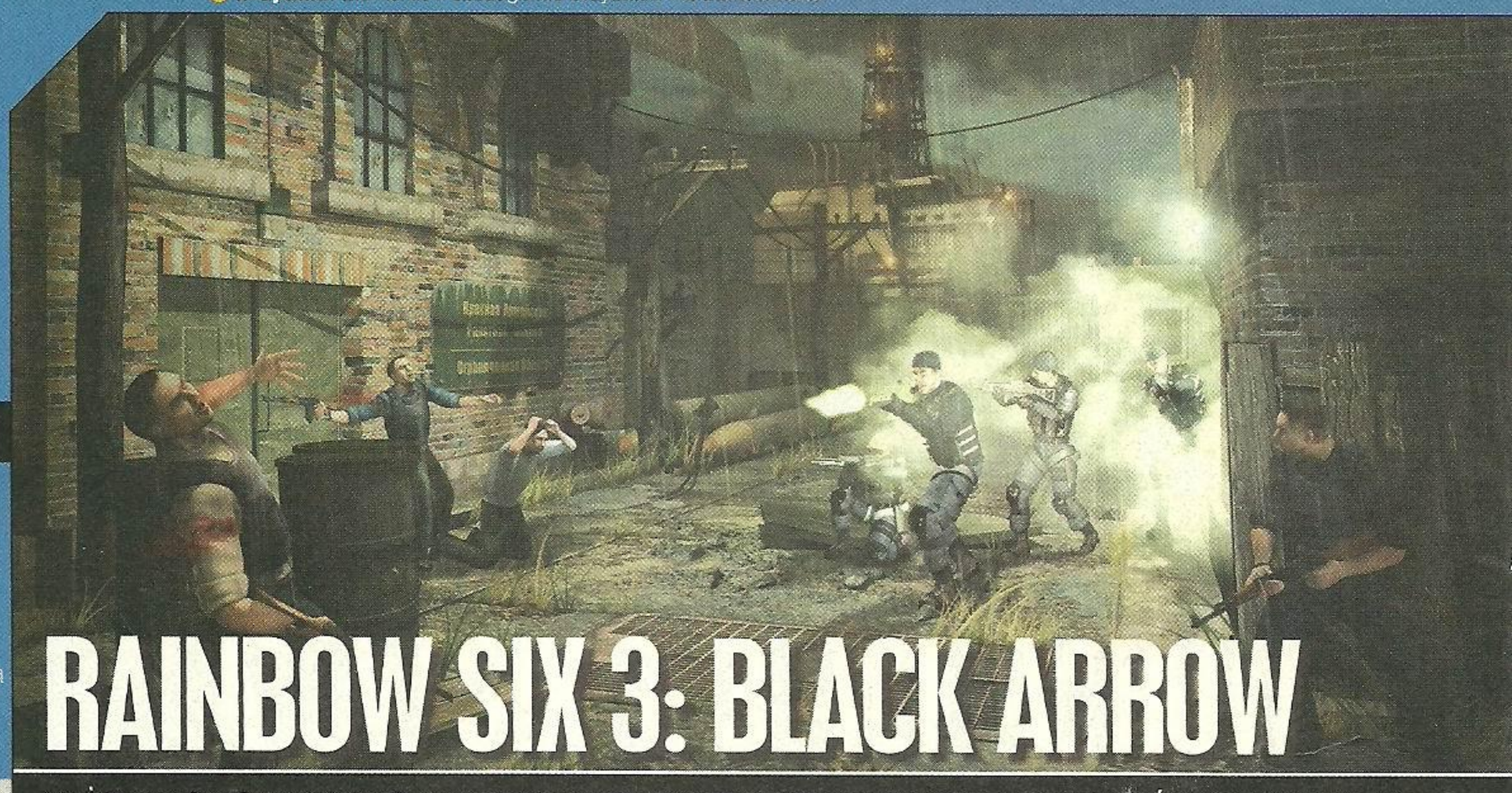
GRABARZ
Gdy już zaczyna w coś grać, na ogół stara się dojść do końca. Na ukończenie Catwoman jednak nie dał się namówić, hehe. Galleon i Rainbow Six 3: Black Arrow zdecydowanie mu przypasowały. No i miał też kilka dni urlopu.

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerowowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak - Nie wnosi nic do tematu. Można zagrac.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.

- **Dobre:** Świetne mapy, proste kierowanie posunięciami drużyny, gra bardzo miła „w obyciu".
- **Złe:** Czasem zdarza się, że przeciwnicy lecą na nas jak dzikusy. W tytule tej klasy nie powinno to mieć miejsca.
- **Brzydkie:** Elementów szczególnie brzydkich nie odnotowano.



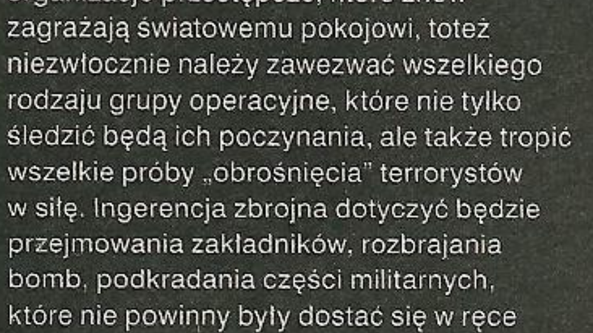
RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

KAŻDY W SWOIM ROZWOJU PRZECHODZI TAK ZWANE ETAPY KRYTYCZNE. JEŚLI NA PRZYKŁAD NIE NAUCZYMY SIĘ DO PEWNEGO WIEKU MÓWIĆ, TO PÓŹNIEJ BĘDZIE TO PRAWIE NIEMOŻLIWE.

Prawie niemożliwe, czyli jeśli komuś się uda, to uznany ów fakt zostanie za mały cud. Tak działają etapy krytyczne właśnie i z wieloma umiejętnościami jest podobnie. Przenosząc to na rynek gier, taka na przykład firma Ubisoft wypuszcza sobie swobodnie grę **Rainbow Six 3: Black Arrow** i widać wyraźnie, że etap krytyczny rozwoju tej pozycji mamy tymczasowo za sobą. Innymi słowy gra zmieniła się bardzo niewiele od poprzedniej części. Tak naprawdę dodano jej kilka nowych elementów, a kilka innych po prostu delikatnie zmodyfikowano. Skąd zatem tak wysoka ocena? Ano stąd, że już w zeszłym roku okazało się, że Rainbow Six jest najczęściej granym tytułem przez Xbox Live. Krótko mówiąc – już jest to gra bardzo dobra, co nie zmienia faktu, że wraz z ukazaniem się kolejnej jej części wolelibyśmy oglądać większe zmiany, niż tylko kosmetyczne poprawki.

Scenariusz jest zgoła prosty. Mamy oto organizacje przestępcze, które znów zagrażają światowemu pokojowi, toteż niezwłocznie należy zawezwać wszelkiego rodzaju grupy operacyjne, które nie tylko śledzić będą ich poczynania, ale także tropić wszelkie próby „obrośnięcia" terrorystów w siłę. Ingerencja zbrojna dotyczyć będzie przejmowania zakładników, rozbrajania bomb, podkradania części militarnych, które nie powinny były dostać się w ręce bandziorów, itp. Oczywiście – w miarę możliwości będzie trzeba wykończyć kogo się tylko da i kto jest zły.

W trybie dla pojedynczego gracza wcielimy się w dowódcę czteroosobowego składu, który rusza do kolejnych antyterrorystycznych misji. Z grubsza rzecz biorąc misje te polegają głównie na penetrowaniu kolejnych pomieszczeń, otwieraniu kolejnych drzwi i czyszczeniu terenu z kolejnych wrogów. Sterowanie się nie zmieniło: przyciskiem „A" pokazujemy naszym ludziom, dokąd mają się udać, które drzwi otworzyć i czy oczyścić wnętrze. Sami



Rainbow Six 3: Black Arrow jako jedna z pierwszych gier wykorzystuje możliwości najnowszej wersji Xbox Live, czyli wersji 3.0. Dzięki temu będzie można tworzyć własne klany, które rozpoznawalne będą ze względu na indywidualne insygnia, a nawet ulubione cytaty. Będzie można także robić ustawki z innymi klanami. Wszystko to zaczyna wyglądać naprawdę sensownie i zapowiada się, że Rainbow Six 3: Black Arrow może być najczęściej graną przez Live grą także i w tym roku.

możemy strzelać, używać kilku elementów uzbrojenia, termowizji i noktowizora. I tak sobie w czwórkę idziemy. Na pierwszy rzut oka widać pewien postęp w stosunku do części poprzedniej, acz postęp niewielki. Przeciwnicy częściej się cofają po posiłki, jeśli sytuacja staje się dla nich beznadziejna, a droga ucieczki wciąż jest wolna. Po wtóre: zmniejszono powierzchnię celownika dla trafień w głowę – teraz musimy położyć większy nacisk na precyzję strzału. Niewielkiemu skróceniu uległ także czas reakcji przeciwników, kiedy nas dostrzegają. I wreszcie – zniwelowano drażniący w poprzedniej części błąd, który pozwalał nam chować się za przeszkodami i stamtąd praktycznie bezkarnie razić przeciwników. Nie ma już tego. Terroryści z jednej strony chętniej sięgają po inny niż karabiny ekwipunek (np. granaty gazowe), a nawet chytrze zasłaniają się zakładnikami. Niestety, od czasu do czasu zdarzy się samobójca, który pobiegnie na nas przez pole z pistoletem tylko dlatego, że nas zobaczył. Samotna zabawa, która dla większości graczy w Polsce będzie trybem podstawowym, nie jest wcale zła. Większość świata skupi się jednak na trybach dla wielu graczy. Oczywiście w podstawowej formie można grać na podzielonym ekranie. Jeśli znajdziemy sobie jeszcze jednego kolegę do zabawy, konsola przydzieli nam dwóch sterowanych komputerowo żołnierzy i jazda – stanowimy oddział. Od czterech ludzików do ośmiu (po jednej stronie) może pomykać już tylko przez Live!, gdzie mają do dyspozycji dwadzieścia map. Sporo. Oprócz trybów znanych z poprzedniej części, pojawiły się dwa nowe. W pierwszym na mapie porozstawiane są bazy i każda drużyna ma ich kilka. Trzeba teraz zdobywać bazy, walcząc z kolegami z sieci. By baza uznana została za naszą, musimy ją zająć i utrzymać przez trzydzieści sekund. Fajowa sprawa. Drugi nowy typ rozgrywki, to w pewnym sensie modyfikacja „capture the flag". Na mapie pojawia się niebezpieczny kontener i trzeba go znaleźć, a następnie dotargać do swojej bazy – w ten sposób zdobywa się punkty. Potem pojawia się następny kontener i tak dalej. Jeśli na koniec czasu gry okaże się, że wyszedł remis, obie drużyny dorzynają się na deathmatchu.

Jeśli chodzi o wygląd i oprawę audio tytułu, doprawdy nie ma na co narzekać. Choć od poprzedniej części zmieniło się niewiele, wszystko wygląda bardzo w porządku. Granaty gazowe wywołują na ekranie ciekawy efekt rozmycia, a przeciwnicy rzucają uczciwe cienie, które bardzo pomagają w namierzeniu ich pozycji. Dźwięk ma obsługę 5.1, co dodaje niemałą porcję miodu do Rainbow Six 3. Tytułem podsumowania – jest to na pewno dobra gra dla miłośników fajnych, pomysłowych drużynówek w klimatach terroryści - oddziały „anty". Gra się prosto, przyjemnie, a możliwości naprawdę sporo. Nawet dla tych, którzy nie mają dostępu do Live!.

Grabarz ■■

Xbox — Świetny, intensywny tytuł na długie godziny.

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Ubisoft Mnt.
- **Liczba graczy:** 1-2 (16)

GRAFIKA ■■■■■■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■■■■■

Wykorzystuje: Dolby Digital 5.1, Live!

8.7

RICHARD BURNS RALLY

CHCECIE ZOSTAĆ MIOTAJĄCYMI SIĘ W SZALE FRUSTRATAMI, A PRZY OKAZJI MISTRZAMI KIEROWNICY? RICHARD BURNS ZAPRASZA...

Na początku muszę przyznać, że jedno się twórcom RBR naprawdę perfekcyjnie udało – stworzyli grę, która niemal w ogóle nie przynosi radości. Oferuje za to cały wachlarz innych doznań, od niedowierzania do wściekłości, od frustracji do ulgi i tej odrobiny satysfakcji, która zamiast uśmiechu wywołuje kwaśne skrzywienie ust. Nie wykluczam możliwości, że radość jeszcze mi się przydarzy, ale czuję, że będę musiał na nią naprawdę ciężko zapracować.

Ale do rzeczy. Programiści oddali w nasze niewprawne ręce kilkanaście samochodów rajdowych, z których większość jest na początku ukryta. Nie będę wymieniał tych Imprez, Lancerów i innych, bo wszyscy wiecie, jakie fury można w tego typu grach znaleźć. Trasy również rozmieszczone są w standardowych miejcach – Wielka Brytania, Francja, Finlandia, Szwecja, Australia i tak dalej, w sumie jest tu prawie czterdzieści odcinków specjalnych i choć nie jest to jakaś olbrzymia liczba, to w zupełności wystarczy, bo każdy z nich jest potwornie trudny i męczący.

Pierwsze kroki w RBR należy skierować do szkoły jazdy – bez zaliczenia jej nie uzyskamy dostępu do sezonu rajdowego. Na pierwszy rzut oka nie różni się ona specjalnie od tego, przez co musieliśmy przebrnąć w każdej z części Gran Turismo. Jest jednak pewna zasadnicza różnica – tu naprawdę nauczymy się prowadzenia trzystukonnego potwora z napędem na obie osie. Pierwsze testy wydają się dość proste, ale później, podczas nauki zaawansowanych manewrów, uczymy się kilku sztuczek, bez których bez sensu jest stawanie do wyścigów. Poznamy między innymi różnicę między braniem zakrętów na ręcznym, a w powerslidzie, nauczymy się tak zwanego „hamowania lewą nogą", czyli pokonywania szykan trzymając jednocześnie gaz i hamulec, a także triku kryjącego się pod nazwą scandinavian flick. Najważniejszą jednak sprawą jest oduczenie się tego wszystkiego, do czego mniej hardcore'owe gry rajdowe nas przyzwyczaiły, czyli jeżdżenia niemal zawsze na pełnym gazie. Sami zresztą spróbujcie – po pierwszym włączeniu gry wybierzcie quick race, włączcie realistyczne uszkodzenia i spróbujcie pojechać tak, jak zazwyczaj jeździcie w takich grach. Gwarantuję Wam jedno – nie dojedziecie do końca etapu. Ba, żeby chociaż tyle! Prawdopodobnie jazdę zakończycie na jednym z pierwszych zakrętów, gdy fura po prostu odmówi posłuszeństwa po, delikatnym zdawałoby się, spotkaniu z drzewem. Tu trzeba ostrożnie i z wyczuciem hamować, uważać na każdym zakręcie i na prostych, słuchać tego, co mówi pilot i być maksymalnie skoncentrowanym. Cały czas, bo za każdy błąd RBR każe słono płacić urwanymi sekundami. Albo ważnymi częściami samochodu.

Graficznie jest to całkiem solidna robota – widać wszystko, co potrzeba, ale programiści powstrzymali się od efekciarstwa i postawili na realizm oraz stonowane kolory – tak, żeby niepotrzebnie nie odwracać uwagi gracza od trasy. Obiekty w większości są dość proste, drzewa niezbyt ładne, a na dokładkę bardzo odporne, bo nawet najmniejsze krzaczki zatrzymują pędzącą maszynę. Tekstury również nie powalają, ale w sumie cała gra prezentuje się bardzo przyzwoicie. Zaś z tego wszystkiego najlepiej wyglądają efekty zderzeń – niszczy się dosłownie wszystko, a na dokładkę można doprowadzić do zapalenia się samochodu! Niestety, animacja momentami dość nieprzyjemnie się tnie. I to zarówno na Xboksie, jaki i PS2. Na iksie doświadczyłem też poważnej wtopy graficznej – podczas ostatniego teśstu w szkole jazdy kilka razy zdarzyło mi się wpaść w „wilczy dół" – samochód najzwyczajniej (albo raczej najniezwyczajniej) w świecie „wpadł" pod trasę. Do niedociągnięć zaliczyć też można długie doczytywanie.

Wszelkie odgłosy pracy silnika i innych części samochodu oddano bardzo przekonywująco, również dźwięk prujących żwir opon brzmi bardzo fachowo. Szkoda tylko, że pilot jest troszkę za wolny i niezbyt dokładny. Czasami po prostu nie ma czasu zareagować na jego zalecenia, ale mamy z tego przynajmniej taką satysfakcję, że usłyszymy jak krzyczy z bólu podczas zderzenia, albo w panice wykrzykuje „Ohh! No!".

Wspominałem już kilka razy, jak bardzo trudna jest ta gra, ale o jej realizmie nie przekonacie się dopóki nie spróbujecie sami. Mnie w każdym razie przekonała świetnie dopracowanym modelem jazdy. Wszystko zostało tu uwzględnione – każda nierówność to potencjalne zagrożenie, każdy zakręt to mała bitwa, a przejechanie całego etapu i uzyskanie choćby przyzwoitych czasów to kolosalne wyzwanie. Nie wspomnę nawet o wygraniu całych mistrzostw, bo to póki co znajduje się poza moim zasięgiem.

Podsumowując – jeżeli nie jesteście naprawdę Fanatycznymi Fanami (FF) rajdów samochodowych to nawet nie podchodźcie do tej gry. Jest za trudna, zbyt skomplikowana (patrz ramka), hardcore'owa i jednocześnie za mało rozrywkowa, żeby jakikolwiek niedzielny kierowca znalazł ją przyjemną. Za to jeżeli od zawsze mieliście ochotę na realistyczną, wymagającą i jak najbliższą rzeczywistości grę traktującą o rajdach samochodowych, to **Richard Burns Rally** jest spełnieniem Waszych marzeń. Przy tej grze Coliny i inne RalliSporty to proste zabaweczki dla dzieci. A teraz przepraszam, bo muszę wrócić do szlifowania swych umiejętności.

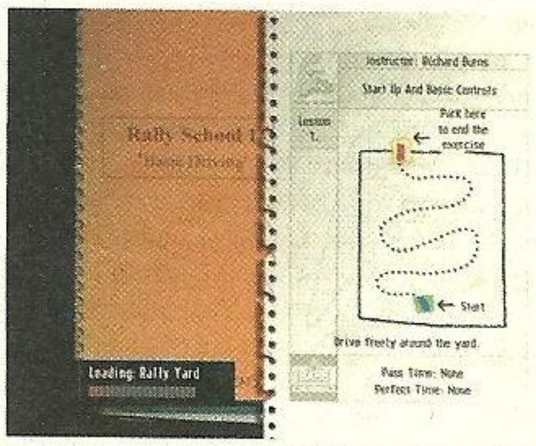
Marcellus ■ ■

Plusem jest zmienna pogoda. Na każdym z odcinków mogą panować różne warunki atmosferyczne i dobór właściwych opon jest istotny.

PRZEGIĘCIE?

Jeżeli wydawało się Wam, że Gran Turismo oferuje dużo opcji poświęconych zmianom w ustawieniach samochodu, to jesteście w błędzie. Dopiero RBR pokazał jak proste są to gry i jednocześnie sprawił, że poczułem się bardzo niedoinformowany w sprawach mechaniki pojazdu i tego, jaki wpływ mają poszczególne części i ustawienia na zachowanie na drodze. No wiecie, do czasu RBR było dość prosto – ustawienie twarde, średnie i miękkie itd. Ale tu... Sami się zresztą przekonacie, te wszystkie kN/m/s, mm, kPa i kąty nachylenia... Trzeba chyba mechanika zatrudnić, żeby to rozgryzł. Na szczęście można jeździć na defaultowych ustawieniach i zajmować się tylko dobieraniem opon. Ale jak ktoś ma ochotę pobawić się tuningiem to zapraszam, w RBR znajdzie mnóstwo roboty.

W RBR wepchnięto masę rajdowych smaczków. Zbyt wczesne ruszenie powoduje falstart i karę, za trzy takie wpadki wylatujemy z rajdu. Nie ma tu też automatycznego powrotu na trasę – po wypadnięciu musimy wezwać na pomoc kibiców, którzy wypchną brykę.



Zajęcia w szkole prowadzi sam Richard. Trzeba przyznać, że wymagający z niego typ.

PS2 i Xbox — Hardcore to trochę za mało powiedziane

- **Wydawca:** SCI
- **Producent:** Warthog
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Force Feedback Wheel

8.9

- **Dobre:** Dużo piosenek, przyjemna oprawa graficzna, sporo ukrytych dodatków. A poza tym to przecież Karaoke!
- **Zle:** Kiepski multiplayer, wykluczający równoczesne śpiewanie do dwóch mikrofonów naraz. Bue!
- **Brzydkie:** Łatwo zmylić to karaoke. Wystarczy odpowiednio mruczeć, aby oszukać punktację.

■ Szkoda, że Harmonix nie przemyślało za dobrze trybu dla kilku graczy, bo jak pokazał Singstar, to w nim leży potworna żywotność konsolowego karaoke. Wprawdzie gra obsłuży dwóch graczy śpiewających w dwa różne headsety, ale wyłącznie jednego po drugim.

KARAOKE STAGE

PRZED SINGSTAREM W USA, PO SINGSTARZE W EUROPIE

Dziwna sprawa z tymi japońskimi grami muzycznymi. Niemal każdy porządny tytuł skośnookich geniuszy ląduje w Europie średnio rok po światowej premierze i to powoli staje się regułą. Nie inaczej stało się z Karaoke Revolution, szaloną zabawą przy mikrofonie, która światowy debiut zaliczyła już w listopadzie zeszłego roku.

A przed chwilą, pod zmienionym nieco tytułem, również w Europie. Jeszcze kilka miesięcy temu **Karaoke Stage** cenitem znacznie wyżej, niż opisywanego dwa numery temu Singstara. Potwór od Konami był pewnym novum na rynku, a ponadto zapewniał tony zabawy dla pojedynczego gracza, bogatszy repertuar piosenek i znacznie wyższy poziom trudności. Jednak impet, z jakim Singstar podbił domowe imprezy oraz opieszałość Konami przy wprowadzaniu na nasz rynek nowych gier muzycznych mogą sprawić, że pomimo pewnej odkrywczości i przełomowości, **Karaoke Stage** pozostanie w cieniu zabawki Sony. A szkoda.

Do zabawy w **Karaoke Stage** potrzebny będzie zwykły headset USB, jaki znajduje się choćby w zestawie z SOCOM. Śpiewanie w plastikową słuchawkę z malutkim mikrofonem nie jest może tak fajne jak do wyglądającego profesjonalnie urządzenia dołączonego do Singstara, ale podczas samej zabawy absolutnie w niczym nie przeszkadza. Ważne, że jest do czego wyć. W przeciwieństwie do króla gier multiplayerowych, jakim bez wątpienia jest Singstar, potęga **Karaoke Stage** leży w trybie dla samot ników. Pomijam już nawet bogatą ofertę piosenek, których łącznie wrzucono tu trzydzieści sześć. Dziecko Harmonix zwyczajnie tonie w bardzo fajnych bonusach i chętnie je wypłaci, jeśli tylko odpowiednio doszlifujecie własny wokal. Z nagród najbardziej podobały mi się filmy pokazujące zmagania skośnookich programistów z najtrudniejszymi utworami w grze. Konami, mimo iż utalentowane i zabawne – naprawdę nie powinno śpiewać... Tak już bowiem jest z **Karaoke Stage**, że bardzo szybko wyłapuje wokalne braki i błyskawicznie odstawia domorosłych piosenkarzy do kąta. To trudna gra i potrzeba mnóstwo samozaparcia żeby ją ukończyć, odblokowując przy okazji wspomniane tony dodatków.

Przed przystąpieniem do zabawy należy spędzić trochę czasu w menu i wybrać najbardziej odpowiadającą Waszym gustom postać. To właśnie ten zabawny, liczony w czasie rzeczywistym człowieczek, po wcześniejszym nazwaniu go i doborze fachowego wdzianka, będzie występował w otoczeniu licznej publiczności, głośnej kapeli i kilkunastu walących po oczach reflektorów. Zasady gry nie są skomplikowane, a wszystko, co należy robić, to w miarę umiejętnie kopiować oryginalnego wykonawcę wybranego przez Was utworu. Tu wszystko jasne. Zabawa sprowadza się do walki z pofałdowanym paseczkiem, który przewija się przez dolną część ekranu. Pasek ten symbolizuje oryginalną tonację głosu artysty i wszystko, co należy robić, to starać się w niego trafić swoim zabawnym głosem, za co program oczywiście wypłaca punkty. A łatwo nie będzie. Słowa piosenki wraz z linią opisującą tonację artysty bardzo szybko pojawiają się z prawej strony ekranu tylko i wyłącznie po to, aby za moment zniknąć po lewej. W przeciwieństwie do Singstara, nie ma tu czasu na wcześniejsze przeczytanie sobie nadciągającej zwrotki i zwyczajnie trzeba znać tekst. Nawet na najniższym poziomie trudności (Easy) występują problemy z prawidłowym śpiewaniem i aż strach pisać, jaka rzeźnia panuje podczas przeprawy z trybem Expert.

■ **Wybór postaci nie ma żadnego wpływu na przebieg zabawy - ot, inaczej wygląda i się giba.**

Kluczem do sukcesu w **Karaoke Stage** jest zadowolona publiczność. Poziom jej satysfakcji opisuje specjalny wskaźnik (crowd meter) i to od gracza zależy jak szybko (i czy w ogóle) będzie się wypełniał. Zadowoleni ludzie oznaczają masę punktów, specjalne mnożniki windujące w górę wynik, a ostatecznie awans i zgarnięcie jednej z licznych nagród (w tym złotej lub platynowej płyty). Tylko w ten sposób odblokujecie nowe miejsca do śpiewania (sala koncertowa robi spore wrażenie) i kilka śmiesznych, niedostępnych początkowo utworów (Smooth Criminal – tego się normalnie nie da zaśpiewać!). Dla odmiany – publiczność znudzona nieumiejętnie śpiewającym graczem bardzo szybko wróci do domu, a na scenie wyłączony zostanie prąd. Brutalna prawda jest zatem taka, że Wasz los leży w rękach rozkrzyczanego ludu. Bardzo wdzięcznego i rozbawionego, gdy już człowiek bliżej oswoi się z mikrofonem.

W **Karaoke Stage** bawić się można na trzy sposoby. Jest Showtime, czyli ścieżka kariery, gdzie śpiewając wskazane utwory odblokujecie masę bogactwa schowanego tu i ówdzie przez programistów. Odkryjecie nowe scenerie, śpiewające postacie i jakieś ciuszki. Tryb Arcade pozwoli Wam raz jeszcze zaśpiewać dostępne piosenki przy stale rosnącym poziomie trudności. Tu także ukryto trochę towaru do odblokowania. Pozostał jeszcze tryb Karaoke – tradycyjny skowyt w mikrofon dla osób, które nigdy tak naprawdę nie lubiły walki na punkty. Ambitni i niepocieszeni mistrzowie znajdą w **Karaoke Stage** aż cztery poziomy trudności, ale zabawa z tym ostatnim... szczerze mówiąc ma niewiele wspólnego z zabawą, a więcej z jakimś powołaniem. Do gustu powinna przypaść Wam oprawa gry. Repertuar utworów jest szalenie bogaty i prześpiewacie tu wszystko – od wolnych, smutnych rytmów, po szybkie, pulsujące, a momentami psychodeliczne pieśni (Science Genius Girl!), które na przestrzeni lat królowały na listach przebojów. Powinny się spodobać. Podobnie jak fachowy, animowany piosenkarz wybierany na początku zabawy. Kapitalnie się porusza, śmieje i śpiewa. Rewelacyjne strzela również miny, gdy gracz kaleczy mikrofon ostrym fałszem.

Cóż, palma pierwszeństwa należy do Singstara, głównie przez rozbudowany multiplayer i świetne, oryginalne wykonania oraz teledyski. **Karaoke Stage** powinno natomiast zadowolić samotników. Są bonusy, są piosenki, jest naprawdę dużo zabawy. Świetna gra, po prostu trochę zbyt późno wydana.

Matt ■ ■

PlayStation 2 — Bardzo dobre, ale nie tak, jak Singstar

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Harmonix
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■■■■■

Wykorzystuje: Memory Card, USB Headset

8.0

KONAMI ZAWSZE SIĘ OCIĄGA

Podczas, gdy Stary Kontynent z ogromnym opóźnieniem wita leciwe, ale wciąż bardzo dobre **Karaoke Stage**, japońscy gracze doczekali się już 19 dodatków! Nie ma chyba piosenki, którą Konami pominęłoby w tym zalewie add-on'ów. A w ostatniej chwili

wpadło nam w łapki amerykańskie Karaoke Revolution Volume 2. Poza kompletnie nowym zestawem piosenek i bonusów do odblokowania, pojawiła się możliwość odpalania skróconych wersji piosenek oraz tryb

Medley - poprawiający dynamikę zabawy w multiplayerze. Dla osób zajaranych tematem import jest jak najbardziej wskazany.

Name Sex Age P y
Darril M 32 Puer Rican Alabama
Sergeant of the USN Army.
Intelligent and capable

FRONT MISSION 4

Name Sex Age Race Country Height
Elsa F 22 Caucasian France 168cm

The EC campaign.

Ex-wanzer pilot
for the French
the newest me
the Durandal.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

- **Dobre:** Każdy element tej gry jest przynajmniej dobry.
- **Złe:** Kilka niedociągnięć jest, ale nic poważnego.
- **Brzydkie:** Nie dostrzegłem nic, co pasowałoby do tego określenia.

MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR

NIE MA ZELDY, NIE MA METROIDA, JEST ZA TO MARIO GRAJĄCY W GOLFA

Amerykanie mogli powbijać piłeczkę do dołka hydraulikiem już latem zeszłego roku, lecz Nintendo of Europe postanowiło zgrać naszą premierę z wersją na GBA. Czy warto było tak długo czekać? Kiedyś Mario w tytule gwarantował świetną zabawę, ale patrząc na ostatnie części Mario Party można mieć wątpliwości. Dlatego do produktu studia Camelot podszedłem z rezerwą. Okazało się, że moje obawy były bezpodstawne, bo golf na wesoło to udana pozycja.

Na początku zabawy z **Mario Golf** proponuję zapoznanie z tutorialem. A to dlatego, że mechanizmy rządzące **Toadstool Tour** wbrew pozorom nie należą do prymitywnych. Przede wszystkim do rąk graczy oddano dwa sposoby uderzania golfówki: dla początkujących oraz bardziej zaawansowanych. Po wybraniu kija, ustalenia odległości i innych typowych czynnościach, naciskamy A, by puścić w ruch kursor znajdujący się na dole ekranu. Następnie wduszamy przycisk, by wybrać moc uderzenia i jeszcze raz w celu jak najbardziej czystego trafienia w piłeczkę. Brzmi dość prosto, ale często takie nie jest. Wystarczy niewielkie odchylenie od optymalnego trafienia, by uderzyć w drzewo, które teoretycznie mieliśmy minąć o parę centymetrów. Można także podkręcać piłkę na dwa sposoby, nadawać rotację, podnosić lub obniżać jej lot oraz skorzystać z Power Shotu. Do tego dochodzi sześć rodzajów trawy plus inne powierzchnie, a także zmienne warunki pogodowe.

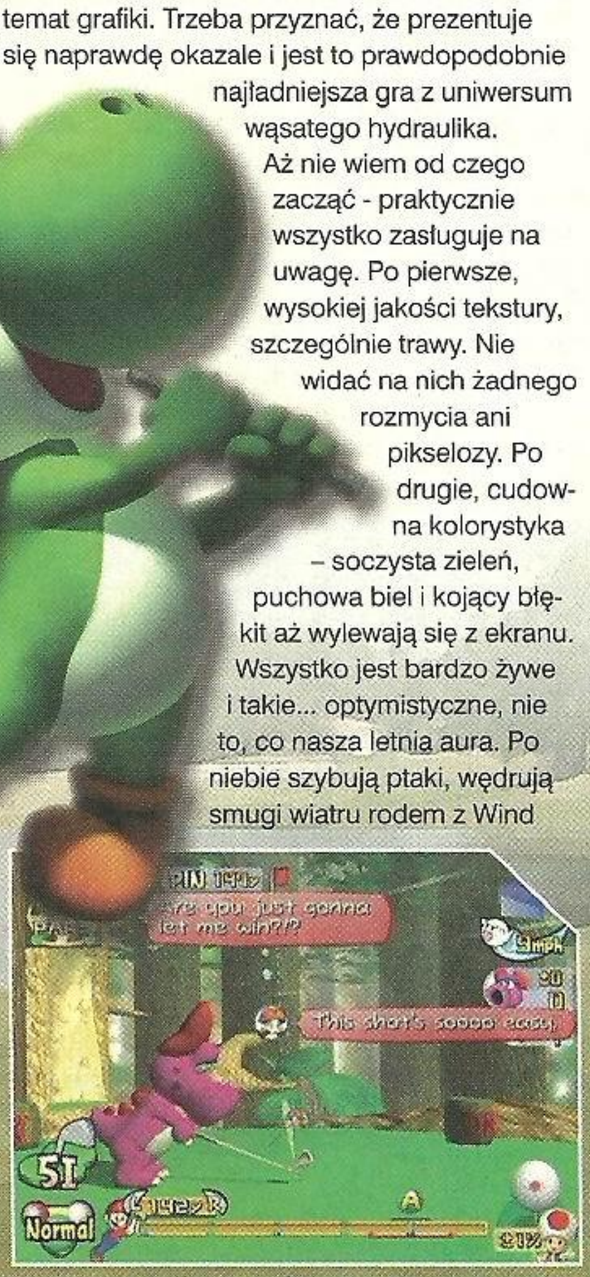
Nie ulega wątpliwości, że to bardzo przyjemna i dopieszczona pozycja. Pytanie tylko czy Mario Golf wypełni oczekiwanie na Metroida, Residenta, Zeldę i masę innych pierwszoligowych gier?

Na polach nie brakuje elementów typowych dla Nintendo. Można natknąć się na wielkie muchomory odbijające piłkę, rury przenoszące ją w inne miejsce, a także czarne kule na łańcuchach, czyli Chain Chompy. Panowie z Camelot oddali do naszej dyspozycji kilkanaście postaci. Są to naturalnie bracia hydraulicy i reszta ferajny. Oprócz wyglądu różnią się one kilkoma statystykami, sposobem trzymania kija, animacjami oraz "naturalnym" podkręceniem piłki i efektem, jaki towarzyszy idealnemu uderzeniu. Może to być na przykład tęcza malująca się za piłką lub uderzenia pioruna. A skoro już jestem przy efektach, czas poruszyć temat grafiki. Trzeba przyznać, że prezentuje się naprawdę okazale i jest to prawdopodobnie najładniejsza gra z uniwersum wąsatego hydraulika. Aż nie wiem od czego zacząć - praktycznie wszystko zasługuje na uwagę. Po pierwsze, wysokiej jakości tekstury, szczególnie trawy. Nie widać na nich żadnego rozmycia ani pikselozy. Po drugie, cudowna kolorystyka – soczysta zieleń, puchowa biel i kojący błękit aż wylewają się z ekranu. Wszystko jest bardzo żywe i takie... optymistyczne, nie to, co nasza letnia aura. Po niebie szybują ptaki, wędrują smugi wiatru rodem z Wind Wakera, a pod ich naporem chwieją się drzewa. Nie sposób zapomnieć o całej gamie ślicznych efektów, takich jak gorące powietrze na pustyni bądź pełne słońce i szemrząca woda na tropikalnej wyspie. No i trzeba przyznać, że konsola nie skąpi polygonów – wszelkie obiekty właściwie nie mają kantów. Są bardzo plastyczne i obłe, w ten specyficzny dla Big 'N' sposób. O dźwięku nie można za wiele rzec. Melodie lecące gdzieś w tle po prostu są i tyle. Jednym uchem wlatują, drugim wylatują. Dobry jest za to spiker towarzyszący nam podczas zmagań. Mówi niewiele, ale jego głos nie drażni i widać, że nie jest to przypadkowa osoba. Kończąc sprawę oprawy wspomnę jeszcze o designie plansz. Wiele z nich (szczególnie tych ukrytych na początku) poraża pomysłowością i wykonaniem. Nieczęsto widuje się dołki na kilkudziesięciometrowych wzniesieniach lub w koronach olbrzymich drzew. Widać, że autorom nie brakowało inwencji. I starczyło im jej też na opracowanie trybów zabawy. Pozornie nic nowego nie sposób wymyślić w tej materii, ale im się udało. Nie jest to może rewolucja w golfie, ale przyjemne zróżnicowanie zabawy. Tak więc przyjdzie nam zmierzyć się w dwuosobowych zespołach, gdzie uderzamy na przemian tę samą piłkę, sprawdzić naszą celność w tak zwanym Near-Pin, zbierać monety w Coin Attack, zaliczać dołki na czas... jest tego naprawdę dużo. Zapewne część z nich sprawdzicie raz bądź dwa, ale inne tryby mogą Wam wyrwać sporo godzin z życia.

Długo się zastanawiałem, co mógłbym zarzucić temu tytułowi. I doszedłem do zaskakującego wniosku, że ta gra właściwie nie ma wad. Kilka niedociągnięć – owszem. Przede wszystkim muzyka, której z początku słucha się z obojętnością, po kilku godzinach zabawy zaczyna przeszkadzać. Ale nie w jakimś rażący stopniu; głośników wyłączać nie trzeba. Kolejne uchybienie wyłazi przy zabawie kamerą. Czasem zdarza się wejść jej do środka jakiegoś obiektu, ale na szczęście nigdy się w nim nie blokuje. I jeszcze jeden drobiazg – gdy umieścimy golfówkę w trudno dostępnym miejscu, może się okazać, że postać wisi w powietrzu lub pod kątem dziewięćdziesięciu stopni. Całkiem niedawno na naszym internetowym forum rozgorzała dyskusja, gdzie atakowano Nintendo między innymi za gry pokroju **Mario Golf: Toadstool Tour** i zarzucano brak nowych rozwiązań w sequelach hitów z Ninny64. Częściowo to prawda, jednak twór Camelotu to nie tylko stary produkt w nowej szacie. Wbrew przewidywaniom to dopieszczony i solidny tytuł. Łatwo przystępny, ale złożony i wymagający. Ze wszech miar godny polecenia każdemu, kto lubi sport z przymrużeniem oka, a szczególnie osobom, które nie grały w poprzednią cześć.

Kaxi ■ ■

PS: za wypożyczenie gry dziękujemy sklepowi Ultima - www.ultima.pl



Universum Nintendo wypełniają przeróżne, niezwykle ciekawe postacie, o których nie zawsze da się coś mądrego napisać. Na górze oczywiście nasz ulubiony Yoshi, a pod nim, hem, Pan Różowy Smok.

ŁĄCZYMY SIĘ Z ZAAWANSOWANYM

Wraz z Toadstool Tour do sklepów trafił kieszonkowy jego odpowiednik o podtytule Advance Tour. Posiadając obie pozycje można pokusić się o połączenie GameCube'a z GBA. Niestety - profity z tego są niewielkie. Jedyną korzyścią jest możliwość wymiany postaci między grami. Do „dużej" wersji możemy przenieść własnoręcznie wytrenowanego sportsmena (lub sportsmenkę). Zaś AT za sprawą kabla wzbogaci się o ukryte postacie z golfa na GaCka, takie jak Shadow Mario czy Baby Bowser.

GameCube — Camelot odwaliło kawał dobrej roboty

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Camelot
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card

8.0

- **Dobre:** Ogromna swoboda działania, dużo zadań pobocznych i ukrytych, fajowe latanie na sieci.
- **Złe:** Główny scenariusz jest dość krótki, gra kierowana jest raczej dla szperaczy.
- **Brzydkie:** Paskudne modele postaci, niska rozdzielczość i chaotyczna kamera.

SPIDER-MAN 2

SIŁA TEJ GRY LEŻY W OLBRZYMIEJ SWOBODZIE RUCHU

Jednak zanim położycie swoje łapki na najnowszej produkcji ze stajni Treyarch, wszystkim spóźnialskim zalecałbym szybką wizytę w kinie, gdyż gra dzieli z filmem jedną linię scenariusza. Niemal wszystko, co zobaczycie po wrzuceniu płytki do czytnika konsoli, w jakimś tam stopniu pokryje się z filmowymi wydarzeniami, dlatego nie jest dobrym pomysłem zaczynanie nowej przygody z człowiekiem pająkiem od trzaskania na joypadzie. Zarówno w grze, jak i w filmie spotkacie Petera Parkera, młodego studenciaka, którego kod genetyczny uległ poważnym modyfikacjom w wyniku pokąsania przez radioaktywnego pająka. Poznacie wszystkie problemy, z jakimi na co dzień styka się nasz superbohater, a więc: ukrywanie swojej tożsamości przed przyjaciółmi, rozdarcie między życiem prywatnym a obowiązkami, stałe zaniedbywanie wiecznie niepocieszonego rudzielca – Mary Jane i rzucanie się na pomoc każdemu pokrzywdzonemu obywatelowi. Podobnie jak na dużym ekranie będziecie mieli również okazję przyjrzeć się doktorowi Otto Octaviousowi pracującemu nad piekielnie niebezpieczną energią słoneczną, która w rezultacie przyczyni się do jego upadku i szaleństwa oraz sprawdzicie, co knuje Harry Osbourne, prywatnie najlepszy przyjaciel Parkera, a po godzinach – zatwardziały przeciwnik Spider-Mana. Fabuła jest oczywiście prosta i lekka, ale na szczęście nie w niej leży siła tej gry. Spider-Man 2 jest pierwszą produkcją, która pozwala dzielnemu superbohaterowi rozwinąć pełnię swych możliwości. Zespół Treyarch oddaje w ręce graczy przeogromny Manhattan wraz ze wszystkimi ulicami, mostami i drapaczami chmur, z których słynie kultowe miasto. I wierzcie mi, nie ma praktycznie miejsca, gdzie pająk by się nie dostał. Można swobodnie szybować nad ulicami miasta, wspinać się po wieżowcach, nurkować między drapaczami chmur, beztrosko bujać się na sieciach, a w ostateczności zejść na ziemię i biegać pośród tłumów ludzi oraz pędzących gdzieś samochodów! Nie ma przy tym żadnych ograniczeń, ani przestojów w akcji spowodowanych doczytywaniem. Pełna swoboda, zarówno w ciągu dnia, jak i po zmroku.

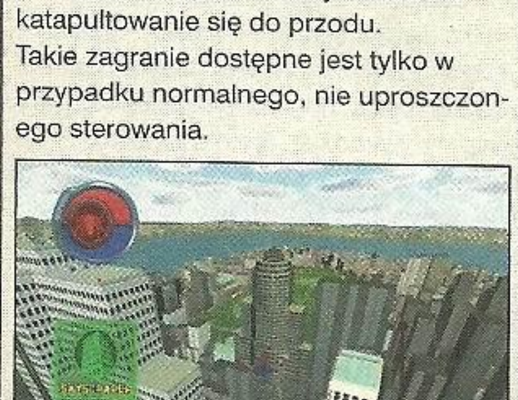
Pająk potrafi

Przystępując do gry należy określić, czy domagacie się pełnej kontroli nad pająkowatym wariatem, czy też wystarczy Wam uproszczona forma sterowania, wymagająca znacznie mniej wysiłku i zaangażowania. Ogromna swoboda, jaką poczęstowali graczy programiści wiąże się niestety z dość skomplikowanym prowadzeniem i warto o tym pamiętać włączając grę po raz pierwszy. Wybierając tę utrudnioną formę, na pewno niejednokrotnie przeklniecie zespół programistów i wszystko, co sobą reprezentują, ale z czasem dostrzeżecie, jak wielkie pole do manewru zostało właśnie otwarte. Odtąd to Wy decydujecie, kiedy pająk wystrzeliwuje sieć, kiedy ją ucina, w którym momencie przykleja się

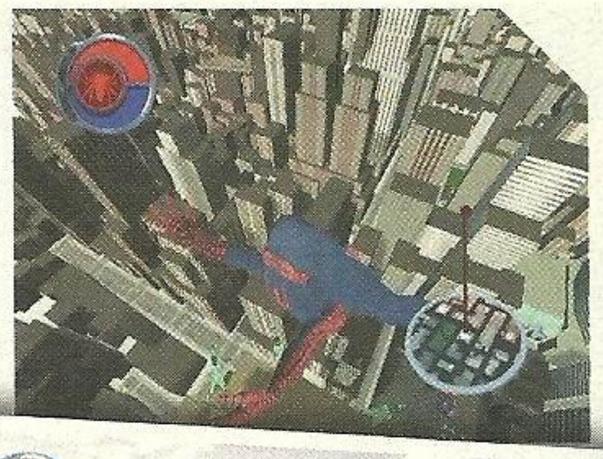
LEPSZE AKCJE

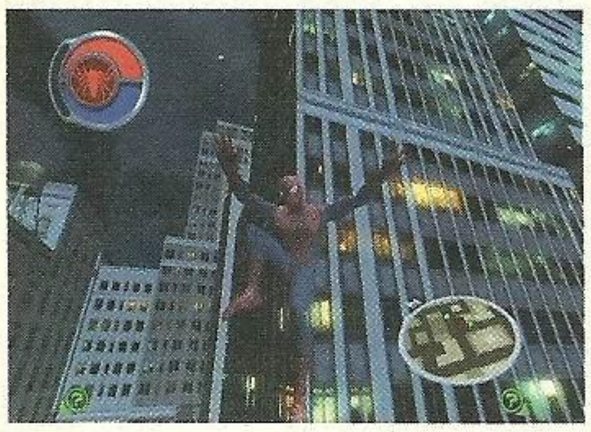
Dobrym pomysłem jest rozpięcie sieci pomiędzy budynkami i błyskawiczne katapultowanie się do przodu. Takie zagranie dostępne jest tylko w przypadku normalnego, nie uproszczonego sterowania.

Nie do pogardzenia jest też możliwość podpięcia się pod helikopter, a następnie szybowanie przez miasto i podziwianie widoków na dole. Tylko w ten sposób można dostać się do niektórych sekretów.



Spidermapa to obok zmysłu pająka kolejna niezwykle pomocna rzecz w grze. Dzięki niej widać wiele rzeczy niedostrzegalnych na pierwszy rzut oka.





do ściany, a w którym odkleja. Kilkanaście minut straconych na naukę trudniejszego sterowania, zaowocuje między innymi tym, że nauczycie się rozpinać sieć między dwoma budynkami, a następnie wystrzeliwać się z niej, niczym z procy. Mało tego. Spider-Man wyposażony został w specjalny wskaźnik mierzący siłę skoku. Nabicie go do końca zabiera nieco czasu, ale Parker szybuje wówczas na wysokość kilkunastu pięter, co cudownie uzupełnia się z przemierzaniem miasta za pomocą sieci. Jak na pająka przystało, Peter elegancko pełza po ścianach, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby biegał po nich niczym sprinter. Podczas walk odpowiednio podpakowany Parker dysponuje silnymi podbródkowymi, miażdżącymi kontrami, a dodatkowo potrafi łapać w sieć kilku łotrów naraz i miotać nimi na wszystkie strony. Wyjątkowi sadyści będą zadowoleni z faktu, że pokonanych przeciwników można beztrosko lać i maltretować do znudzenia. Ja w każdym razie byłem zachwycony. Na koniec wspomnijmy jeszcze o Spider Reflex, umiejętności spowolniania czasu, dzięki której widać nadlatujące pięści i pociski. Ech, początkowo ciężko się w tym wszystkim połapać, ale możliwości są naprawdę ogromne. Aha, autorzy skończyli wreszcie z tą śmieszną, znaną z poprzednich gier o Spider-Manie, sytuacją, gdzie wystrzelona wysoko ponad wieżowce sieć zaczepiała się o cokolwiek (np. księżyc), a bohater ślicznie i bez konsekwencji gnał przed siebie. Tym razem postawiono na realizm (?) i sieć musi zaczepić się o jakiś obiekt (budynek, drzewo, helikopter), bo inaczej Spidey poszybuje buzią w chodnik. Gra oczywiście ukazana jest z widoku trzeciej osoby i tradycyjnie już gracze zmierzą się z nienajlepszą, dość chaotycznie poprowadzoną kamerą.

Pająk ma obowiązki

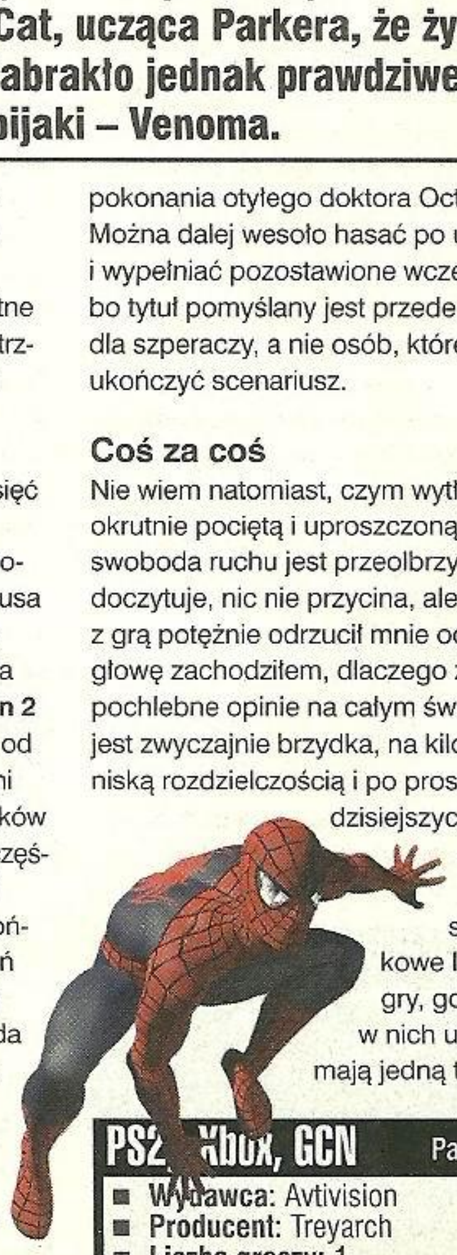
Parker to przede wszystkim superbohater i ma pewne obowiązki. Jednym z nich będzie zapewnianie spokoju obywatelom Nowego Jorku. Piotr w miarę możliwości i wedle uznania gasi lokalne konflikty i pomaga napadniętym ludziom, za co inkasuje specjalne punkty (tzw. Hero Points). Im większe wyzwania, im bardziej niebezpieczne, tym pokaźniejsza wypłata. Po co te punkty? Już tłumaczę. Po pierwsze – zabawa podzielona została na rozdziały. Każdy z nich składa się z pewnej ilości zadań do wypełnienia i właśnie punktów do zebrania. Rozdział zakończy się w momencie, gdy Spidey wykona wszystkie misje i uciuła wymaganą kwotę. A po drugie – punkty bohatera to swego rodzaju waluta w grze. Odpowiednie sklepy oferują za nią istne zatrzęsienie dopałek, ciosów, ewolucji powietrznych, nowych zastosowań sieci, a z czasem filmów z gry i kilku fajnych mini-gier.

O ile sama linia scenariusza nie jest jakaś specjalnie długa i wymagająca (raptem dziesięć godzin zabawy) o tyle szukanie sekretów, zbieranie punktów, wypełnianie wszystkich pobocznych zadań (w tym takich na czas), pokusa stałego ulepszania bohatera i obwąchiwania każdego wieżowca urwie Wam minimum dwa razy tyle. A to już dobry wynik. W **Spider-Man 2** znajdziecie dosłownie wszystko. Począwszy od roznoszenia pizzy, pościgów za przestępcami i dostarczania poszkodowanych nowojorczyków do szpitala, a na łapaniu spadających nieszczęśników, tłuczeniu się z lokalnymi bandziorami i uczestniczeniu w miejskich strzelaninach kończąc. Małym minusem może być to, że zadań jest tak naprawdę kilka rodzajów i straszliwie się powtarzają. Z drugiej strony nie męczą i da się w nie spokojnie grać. Żeby nie było zbyt łatwo, każda źle wykonana misja odejmuje nieco punktów z puli i dlatego należy się starać. W grze dodatkowo znajduje się opcja Awards, gdzie dokładnie sprawdzicie, jakie nagrody do tej pory odblokował sobie pająk. Aha, zabawa nie skończy się w momencie pokonania otyłego doktora Octopusa. Można dalej wesoło hasać po ulicach miasta i wypełniać pozostawione wcześniej zadania, bo tytuł pomyślany jest przede wszystkim dla szperaczy, a nie osób, które chcą prędko ukończyć scenariusz.

Repertuar przeciwników jest przebogaty. Poza standardowymi oprychami i ich spluwami jest potężny i głupi Rhino, naładowany elektryką Shocker, demoniczny Dr Octopus, iluzjonista-wariat Mysterio oraz ponętna Black Cat, ucząca Parkera, że życie to nie tylko pościgi za szaleńcami. Zabrakło jednak prawdziwego twardziela i charyzmatycznego zabijaki – Venoma.

Coś za coś

Nie wiem natomiast, czym wytłumaczyć tak okrutnie pociętą i uproszczoną grafikę. Jasne, swoboda ruchu jest przeolbrzymia, nic się nie doczytuje, nic nie przycina, ale pierwszy kontakt z grą potężnie odrzucił mnie od telewizora i w głowę zachodziłem, dlaczego zbiera ona tak pochlebne opinie na całym świecie. Oprawa jest zwyczajnie brzydka, na kilometr bije od niej niską rozdzielczością i po prostu daleko jej do dzisiejszych standardów. Najlepszym przykładem są sceny przerywnikowe liczone na silniku gry, gdzie biorące w nich udział postacie mają jedną teksturę twarzy,



a podczas dialogów za nic w świecie nie chcą poruszać ustami. Cóż, grafika ostro kuleje, ale zupełnie inne wrażenie odnosi się już w locie, kiedy pająk szybuje pośród wieżowców. Budynki ładnie się rozmywają, a w dole widać masę przechodniów i pędzących gdzieś samochodów. Po pewnym czasie oprawa przestaje już tak dokuczać i gra się niezwykle przyjemnie, zupełnie zapominając o głównej linii scenariusza i masie zadań pobocznych, które czekają tam na dole. Na osłodę dodam, iż akcję gry wielokrotnie przebijają śliczniutkie rendery, których jakość bardzo mi się podobała. Jasne, zespół Treyarch to nie Square, ale sprawnie poradził sobie z animowanymi wstawkami i to zaliczam im na plus. Pożyteczna okazała się także mapa miasta, na którą programiści nanieśli wszystkie kluczowe dla zabawy miejsca. Znajdziecie na niej redakcję gazety, dla której pracuje Parker, sklepy z dopałkami, salon Arcade oraz okolice gdzie aktualnie dzieje się coś niedobrego. Sumujemy. Spider-Man 2 to świetna gra mająca na pokładzie nie tylko kapitalnego superbohatera, ale dająca również masę zabawy osobom, które się w nią głębiej wgryzą. Jeśli tylko przełkniecie średnie wykonanie i fakt, że głównego złego da się rozwalić w miarę szybko, zabawie z bonusami i szaleństwu śmigania po mieście nie będzie końca!

Matt ■ ■

SKAZANI NA LICENCJĘ?

Spider-Man 2 to oczywiście pełna filmowa licencja, dlatego ciapowaty Tobey Maguire oraz reszta wesołej ekipy znanej z planu filmowego użyczyli swych głosów postaciom występującym w grze. Najfajniejsze jednak okazało się to, że nieprawdopodobny Bruce Campbell (podobnie jak w poprzedniej części gry) ponownie wcielił się w rolę instruktora naszego bohatera. O ile w Spider-Man: The Movie jego zadanie sprowadzało się jedynie do udzielania wskazówek w samouczku, tak tutaj rozwiązano to w nieco inny sposób. Oto na terenie miasta rozsypano blisko 200 kolorowych sfer ze znakiem zapytania. Punkty te pozostają do dyspozycji grającego i ilekroć nasz pająkołak dotknie któregoś z nich natychmiast uaktywnia się Bruce, aby podrzucić jakąś pomocną wskazówkę lub dać popis swojego cynicznego poczucia humoru. Niejednokrotnie ten wesołek przeczyta treść podpowiedzi, a następnie doda coś od siebie lub zwyczajnie ponabija się trochę z gracza. Szczytem bezczelności był moment, w którym Campbell wycedził, iż nie ma w tej chwili nic szczególnego do powiedzenia, ale płacą mu za przeczytane zdania i właśnie zarobił sześćdziesiąt dolców. Mistrz! Wyluzowany Ash stanowi idealną przeciwwagę dla zmęczonego życiem Parkera, który praktycznie przez całą grę opowiada, jak to źle być superbohaterem i ciężko wybrać właściwą ścieżkę.

PS2, Xbox, GCN — Pająk Chwat wszystkich brat!

- **Wydawca:** Avtivision
- **Producent:** Treyarch
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card, etc.

7.5

- **Dobre:** Muzyka, obecność trybu RPG oraz efekty ataków.
- **Złe:** Pokemaniacy będą się bawić doskonale, reszta niekoniecznie.
- **Brzydkie:** Modele postaci są tak okropne, że aż ciarki przechodzą po plecach.

Czym zaatakuje Sudowoodo? Obaj trenerzy wyczekują w napięciu na ognistą plwocinę mającą wystrzelić z jamy ustnej stwora...

W niektórych miastach na próżno szukać Pokemon Center, gdzie moglibyśmy uzdrowić nasze pociechy. Wtedy z pomocą przychodzą hotele, jednak tu usługi są już odpłatne. Na szczęście tuż za rogiem czają się trenerzy, po zwyciężeniu których zawsze coś wpadnie do kieszonki.

POKEMON COLOSSEUM

POKEMONY WRÓCIŁY. CIESZYCIE SIĘ, PRAWDA? NO PROSZĘ... POWIEDZCIE, ŻE TAK...

Nie przejmujcie się. Ja też nie przyjąłem tego faktu z jakąś wielką euforią. Ale cóż było zrobić? Recenzja musi być, to i grać trzeba. Ale nie żałuję czasu, jaki przeznaczyłem na zapoznanie się z tym tytułem.

Pokemon Colosseum to kontynuacja serii Pokemon Stadium, której dwie pierwsze odsłony gościły na Nintendo 64. Były one raczej dodatkami do gier z GBC niż pełnoprawnymi pozycjami. Pozwalały wystawić do walki na specjalnych arenach naszych pupilków, starannie wytrenowanych na kieszonsolce. Oczywiście w akompaniamencie trójwymiarowej grafiki i innych dobrodziejstw stacjonarnej konsoli. Powyższa idea jest nadal żywa w PokeCol, choć naturalnie lekko rozbudowana. Po pierwsze, wystawiamy do walki po dwa pokestwory jednocześnie. Po drugie, jest tryb multiplayer dla czterech graczy, ale nie cieszcie się za bardzo. Przy pomocy pada może grać tylko jedna osoba, zaś reszta potrzebuje zestawu GBA plus kabel łączący oraz Pokemon Ruby bądź Sapphire. Z drugiej strony jest to opcja dla prawdziwych miłośników, którzy wymienione rzeczy na pewno posiadają. Głównym trybem jest naturalnie Colosseum, gdzie czeka na pokonanie setka trenerów. Całe szczęście, że można w międzyczasie zapisać grę.

Jednak całe Battle Mode to tylko jedna, bledsza, strona **Pokemon Colosseum**. Nintendo wreszcie raczyło spełnić marzenia wszystkich fanów kieszonkowych potworów, które niewątpliwie zrodziły się w ich głowach od razu po premierze pierwszej z gier tej serii. O czym mówię? O Story Mode. Czyli typowym, pokemonowym RPG, jakie znamy z GrajChłopców. A zmiany nie skończyły się na oprawie.

Akcja gry przenosi nas do nieokreślonej przyszłości, gdzie panują klimaty podobne do Mad Maxa lub Fallouta. Czyli pustynia, mieszkania z blachy i futurystyczne pojazdy. Przygoda rozpoczyna się w momencie, kiedy nasz hirol wykrada z bazy pewnego gangu drogocenne urządzenie, niszcząc ową siedzibę przy okazji. Dalej wydarzenia już tylko nabierają tempa. Ratujemy rudowłosą niewiastę, zmagamy się z byłymi pracodawcami i natrafiamy na grubszą aferę, w której główne skrzypce grają Pokemony wyspecjalizowane w atakowaniu ludzi. Ale koniec tego spoilowania.

Kraina, po której podróżujemy usiana jest miastami i miasteczkami. Przemieszczamy się między nimi wybierając punkt docelowy na mapie. Potem tylko krótka animacja i już jesteśmy na miejscu. Spytacie się: a gdzie tu miejsce na łapanie dzikich czochraczków? Otóż nie ma takiej możliwości. Naszą wesołą kompanię poszerzamy w inny sposób. Wspomniany już przeze mnie mechanizm, który pożycza sobie na samym początku nasz bohater służy do wykradania podopiecznych ich trenerom. Podczas walki wystarczy rzucić Pokeballem i przy odrobinie szczęścia wzbogacamy swoją drużynę. Jednakże to nie jest aż tak proste, jak możecie sobie pomyśleć. Da się złapać tylko niektóre Pokemony, a potem czeka nas jeszcze dość żmudny proces ich „odblokowywania". Co to znaczy, na czym polega i dlaczego tak się dzieje, dowiedzą się Ci, którzy zdecydują się zagrać.

Jak na rasowego roleplaya przystało nie mogło w **Pokemon Colosseum** zabraknąć labiryntów. Tym razem są to najczęściej wnętrza budynków bądź jaskinie w okolicach miast. Na końcu czeka naturalnie boss, a po drodze musimy się zmierzyć z szeregiem jego pomagierów. Na szczęście starcia nie są losowe, a trenerów widać gołym okiem, więc można próbować ich omijać. Reszta rozgrywki także jest standardowa: odwiedzamy sklepy, levelujemy Pokemony, rozmawiamy z ludźmi i wykonujemy drobne questy. Klasyka.

Jednak **Pokemon Colosseum** zaskoczyło mnie czymś jeszcze. I to bardzo, ale to bardzo pozytywnie. Muzyka. Nigdy bym nie przypuszczał, że w grach o Pokemonach usłyszę tak genialne melodie. Czego tutaj nie mamy – gitara, dzwonki, skrzypce, trąbki, bębenki, flet, saksofon, sporadycznie wokal... wyliczanka jest długa. Na największe brawa zasługują motywy przewodnie podczas zwiedzania miast. Idealnie pasują do klimatu gry zahaczając lekko o muzykę znaną z westernów. Wpadają w ucho i przez długi czas nie nudzą. Irytować może jedynie muzyka towarzysząca walkom, szczególnie, gdy staczamy ich kilkanaście pod rząd. Niestety jest to bolączka większości RPG'ów. Chętnie dałbym maksymalną ocenę za dźwięk, jednak, co nie jest niespodzianką, w grze nie uświadczymy dubbingu. Wszystkie napotkane postacie milczą i pozostaje nam tylko przewijać kolejne akapity tekstu. Dobrze, że nie ma go zbyt wiele.

Jeśli chodzi o grafikę, to nie ma się czym zachwycać. Tekstury są przeciętne, mało zróżnicowane i niezbyt ostre. Obiekty nie grzeszą nadmiarem szczegółów. Budynki to przeważnie prostopadłościany i widać, że użyto stosunkowo mało polygonów. Szczytem wszystkiego są postacie, które wyglądają jakby wyciosano je z drewna. Mają łopaty zamiast dłoni i... Po prostu graficy wykonali swoją robotę na odwal się. Pokemonom również poskąpiono trójkątów, ale na ich przykładzie nie jest to aż tak widoczne. Sytuację ratują dwie rzeczy. Woda, mimo że nawet nie stara się wyglądać realistycznie, to wygląda całkiem ładnie. Tak samo jak efekty towarzyszące atakom. Kolorowe, zróżnicowane i nierzadko opracowane z rozmachem. Ale to zbyt mało, by uznać oprawę wizualną za mocny punkt gry.

Dla wielbicieli Pokemonów z handheldów to pozycja dosłownie obowiązkowa. Jednak tym razem gra o kolorowych czochraczkach może skusić też graczy, którzy w oczekiwaniu na Tales of Symphonia czy Paper Mario 2 mają ochotę na przyzwoitego roleplaya. A dodatkową zachętą może być również to, że w cenie gry dostajemy oryginalną memorkę Nintendo.

Kaxi ■ ■

PS: za wypożyczenie gry dziękujemy sklepowi Ultima - www.ultima.pl

Areny walki to wdzięczny temat dla grafików. Ale najwyraźniej nie tych z Genius Sonority.

CIEKAWOSTKA FABULARNA

Brnąć głębiej w Story Mode spotykamy na swojej drodze posiwiałego staruszka, ubranego jak jakiś arcymag bądź arcytrener. Którym się w końcu okazuje, tyle że na emeryturze. W pewnym momencie jesteśmy świadkami pojedynku z jego udziałem. Wygłasza on wtedy dość ciekawą kwestię, w której chodzi z grubsza o to, że do walki wybiera swojego pierwszego Pokemona. Chwila napięcia i okazuje się nim nie kto inny jak ulubieniec małego Wojtusia czyli Pikachu. Skojarzenia są oczywiste dla każdego, kto oglądał serial. Nie to żebym ja... znaczy ten tego... (Wojtek: Już się nie tłumacz, hehe).

GameCube — Cud, miód i orzeszki dla fanów Pokemonów

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Genius Sonority
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Card, 60Hz mode

7.3

FORMULA ONE '04

HEJ, CZYTA TO KTOŚ W OGÓLE ? PEWNIE NIE...

■ Ciekawe dlaczego zawsze wybieramy na duży screen do recenzji Formuły zrzucik z Monaco?

Fani i tak już pewnie wiedzą na temat tej gry wszystko, a pozostali mają najnowszą konsolową rekreację sezonu Formuły 1 w głębokim poważaniu. Z naciskiem na głębokie.

Muszę przyznać, że należę do tych drugich, ale Formula One 04 mimo wszystko trochę godzin mi z życiorysu wyrwała. Złożyło się na to, jak zawsze, kilka rzeczy.

Najważniejszą jest zapewne oszałamiająca prędkość, której po użeraniu się Richard Burns Rally bardzo mi brakowało. Po torach się po prostu śmiga, kolejne zakręty połyka gładko, a sama gra nie jest aż tak bardzo wymagająca i na standardowych ustawieniach, czyli przede wszystkim z włączonym ABS'em pozwala na radosne i niczym nie skrępowane ciśnięcie gazu niemal do dechy. Na początku sprawiało mi to pewien problem – do każdego zakrętu podchodziłem jak pies do jeża, za ostro hamowałem i ostrożnie skręcałem. Nie tędy droga oczywiście – tu trzeba dawać z siebie wszystko, bo mimo faktu, iż sterowanie bolidem jest bajecznie łatwe, a konsola pomaga jak może, to czasy, jakie osiągają przeciwnicy są naprawdę wyśrubowane. I tu przychodzi pewne zaskoczenie: owszem, jeździ się łatwo, a prędkości są niebotyczne, ale to i tak za wolno – trasę trzeba poznać, każdy zakręt zapamiętać i dobrze wykorzystywać ukształtowanie toru. O ile podczas jazd próbnych i walki o pole position jest to łatwe, to podczas wyścigu sytuacja zmienia się diametralnie, gdy do głosu dochodzi instynkt pirata drogowego, co to nikomu nie da się wyprzedzić, opóźni hamowanie i spróbuje pojechać jeszcze ostrzej. Cóż, koniec jazdy w takich momentach jest oczywiście bliski, a ostatnia pozycja w stawce nieunikniona.

Oprócz tego **F1 04** jest niesamowicie szybką i przyjemną w odbiorze bajką, a na dokładkę olśniewa grafiką, która, jak na standardy PS2, plasuje się naprawdę wysoko. Owszem, gdy na pierwszym zakręcie przez ekran przewala się kilkanaście bolidów, chrupnięcia się zdarzają. Ale poza tym wszystko pomyka szybko i gładko, a kamera przez dynamiczną pracę, czyli przechylanie się, gdy wchodzimy w zakręt i ogólne szarpanie, pogłębia tylko te doznania. Pełna licencja Formula One również dodaje punkcik do oceny gry – wszystkie tory, wszystkie zespoły, wszyscy kierowcy, wszyscy reklamodawcy. Oczywiście. No i zniszczenia, które w przypadku bolidów F1 nie są może tak spektakularne, jak w rajdach samochodowych, ale urwane koło jest też niczego sobie.

Najnowsze dzieło programistów z Team Liverpool to zręcznościówka i niezbyt hardkorowa symulacja w jednym. Jak to zwykle ostatnio zresztą bywa. Arcade odpuściłem sobie po pierwszych kilku próbach – mało śmiesznego komentatora nie da się słuchać, a sterowanie jest aż za proste. Za to przy symulacji można się już trochę pobawić, szczególnie w trybie kariery, gdzie stworzymy swoje alter ego i poprowadzimy do tryumfów w Formule 1. Początki jednak są trudne; nie dostajemy z urzędu miejsca w zespole i musimy na nie zapracować. Na początek lecą dwie sesje treningowe na torach Cataluna oraz Silverstone i radzę nad nimi wcześniej popracować w time attack i to najlepiej w bolidzie, któregoś ze słabszych teamów – Minardi, Jordan, Toyota. Pierwsza sesja jest łatwiejsza, wystarczy na jednym pięciu okrążeń uzyskać wymagany czas. Ale druga to trzy okrążenia, które trzeba całkiem nieźle przejechać i na dokładkę nie wypaść ani razu z toru. Jeżeli obie zaliczymy pomyślnie, dostaniemy propozycję pracy w jednym z trzech wymienionych powyżej zespołów jako trzeci kierowca, co sprawia, że na kolejnych treningach dalej musimy wykazywać się kunsztem w prowadzeniu bolidu, aż do momentu uzyskania szansy na pojechanie w prawdziwym wyścigu. Jeżeli nie zaliczymy, to i tak ktoś na zatrudni, ale debiut w wyścigu bardzo się odsunie. No dobra, dalej zależy to już tylko od Waszych mad skillz.

Jak być może wiecie, Sony ma wyłączność na tworzenie gier na licencji F1, więc to jest Wasza jedyna szansa na udowodnienie Schumiemu, że niepokonany to on z pewnością nie jest i w tym momencie Michael urasta do postaci jakiegoś niezłego bossa, choć nie ma wielkiego miecza, czy vulcana w łapie.

To chyba niezła, a przynajmniej wystarczająca motywacja.

Marcellus ■ ■

■ Świetne wykonanie to spory atut tej pozycji. Bolidy wyglądają niemal jak z transmisji TV.

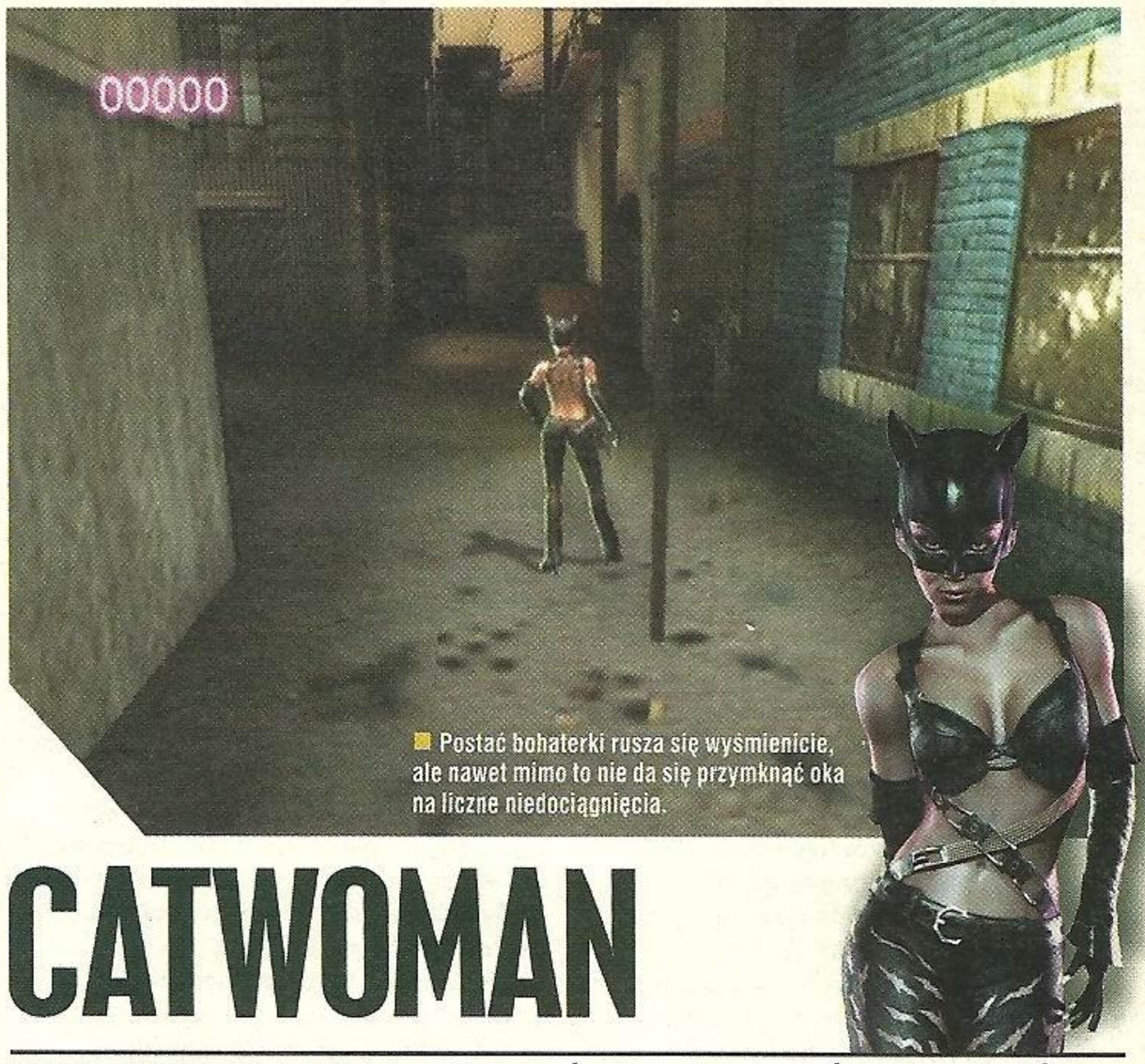
PlayStation 2 — Raczej zręcznościówka niż symulator. Porządna.

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Team Liverpool
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Dual Shock 2, Memory Card, TV 16:9

7.1



■ Postać bohaterki rusza się wysmienicie, ale nawet mimo to nie da się przymknąć oka na liczne niedociągnięcia.

CATWOMAN

BRYTYJCZYCY CHCĄ POZWAĆ AMERYKANÓW ZA TO, ŻE W ICH FILMACH TYLKO AMERYKANIE ZOSTAJĄ BOHATERAMI.

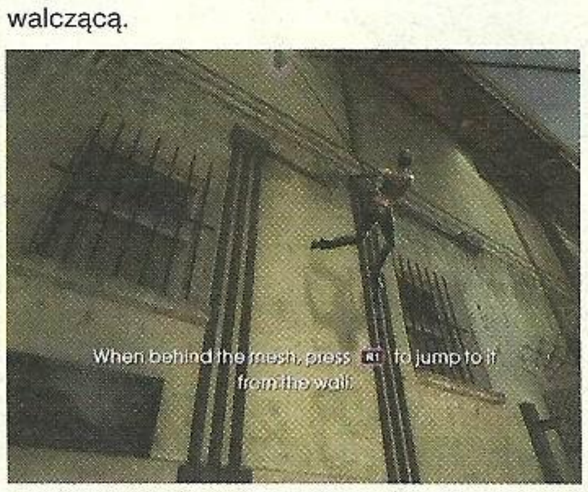
Ba... Toż nie pozywać, tylko kręcić swoje filmy trzeba. Albo iść naszą drogą, gdzie w ostatnich produkcjach (np. „Stara Baśń") nasi przodkowie byli bandą brudnych pacanów. To zamyka usta malkontentom, którym teraz nie marzy się nawet kreowanie Polaków na bohaterów. Amerykanie natomiast mają nie tylko bohaterów, ale także i superbohaterów. W ten sposób zaklepali sobie wszelkie nisze i trudno będzie cokolwiek z tym zrobić. Analogicznie z **Catwoman**, która już jako drugi z kolei superbohater została w filmie „naturalizowana" na czarny kolor skóry (ciekawe kto pamięta pierwszą taką akcję). Niejaka Patience Phillips (w komiksie z Batmanem nazywała się Selina Kyle) zostaje zamordowana i na śmietniku liże ją po nosie egipski kot. Dzięki temu kobiecina wraca do życia jako zupełnie nowa osoba – Kobieta Kot, gimnastyczka, capoeiristka, miłośniczka biżuterii i super sexy lady w stroju sado-maso, dodatkowo z pejczem. Uch. Oczywiście trzeba było zrobić film z taką bohaterką i trzeba było natychmiast także zrobić grę. Co znaczy natychmiast? Grę zrobiono w osiem miesięcy. I to widać. W zasadzie fajny jest w **Catwoman** projekt głównej bohaterki i kilka jej ruchów. Świetnie oddano też klimat filmowy.

A reszta? Naprawdę taka sobie. Mamy tu krzyżówkę Lary Croft i Spider-Mana. Postać potrafiącą wspinać się na mury, skakać, bujać się na baciku, zabierać przeciwnikom bronie. Z drugiej strony kopiącą, walącą piąchami na prawo i lewo, więc także dość mocno walczącą.

Tyle, że kupy (przepraszam za wyrażenie) się to nie trzyma. Zabawa polega głównie na tym, że nasz koci zmysł (specjalna opcja widzenia) pokazuje specjalne elementy scenografii, których można użyć. Więc brniemy. Lewa gałka porusza kotką, prawa – kierunek strzału z bicza. Pod przyciskami R1 i L1 możliwość złapania się ściany i skok (R1 – w wybranym kierunku). Niestety nie można poruszać kamerą – jesteśmy zmuszeni domyślać się gdzie co jest i jak skoczyć, żeby zadziałało. Poza tym nigdy nie wiadomo, w którą stronę poleci nasza kociczka, bo kamera czasem pokazuje akcję gry inaczej, niż rozumie ją joypad. Wciskamy lewo, a kocia leci do tyłu. Maksymalnie drażniące. Podobnie z pejczykiem, który może nie trafić w przeszkodę tylko dlatego, że kamera źle się ustawiła i nie możemy na joypadzie wybrać odpowiedniego kierunku. Jeśli chodzi o walkę – faktycznie jest ciekawa, ale co z tego, skoro po większości technik przeciwnicy odlatują od nas na kilometr i właściwie cała gra polega na trykaniu ich pojedynczymi ciosami.

Catwoman jest krótka, denerwująca i specjalnie nie daje satysfakcji z zabawy - nawet, gdy ktoś uwielbia powietrzne akrobacje na baciku. Lepiej się od niej trzymać z daleka. Chyba, że ktoś zakocha się szczerą miłością w Hale Berry i będzie w stanie wybaczyć jej wszystko, byle tylko pograć sobie nieco dłużej i pobrykać kocią wśród znanych z filmu scenografii. Wtedy to i wołami nie odciągniesz.

Grabarz ■ ■



■ Filmowe ujęcia kamer robią spore wrażenie. Szkoda, że reszta coś nie tego...

PS2, Xbox, GCN — Średnio udana, puknięta na szybko gra na licencji

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Argonaut
- **Liczba graczy:** 1

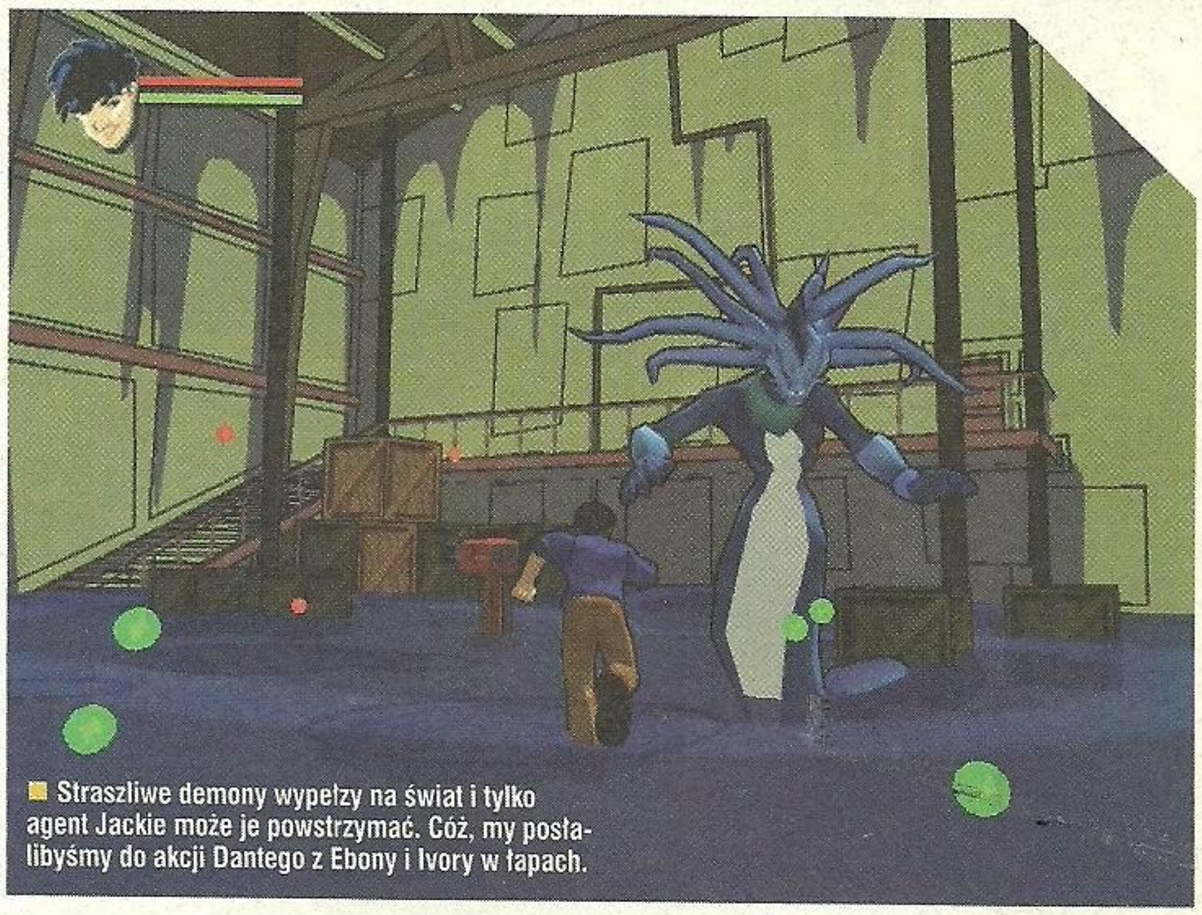
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Dual Shock 2, Memory Card, TV 16:9, etc

5.0

JACKIE CHAN ADVENTURES

JACKIE STRASZY WE WŁASNEJ KRESKÓWCE



Straszliwe demony wypełzy na świat i tylko agent Jackie może je powstrzymać. Cóż, my postalibyśmy do akcji Dantego z Ebony i Ivory w łapach.

Na wstępie małe sprostowanie dla wszystkich fanów skośnookiego mistrza – **Jackie Chan Adventures** to gra oparta o rysunkowy serial pod tym samym tytułem, wyświetlany swego czasu również i u nas. Osobiście byłem tym faktem lekko zdegustowany, gdyż oczyma wyobraźni widziałem tę grę jako swego rodzaju odpowiedź na bardzo dobre Rise to Honour. A więc już na początku lekki szok – ta gra to czystej krwi kreskówka, a wydarzenia w niej przedstawione pokrywają się w mniejszym bądź większym stopniu z bajkowym światem Chana. I jeśli choć trochę zainteresuje Was fabuła, dowiecie się, że Jackie jest tajnym, rządowym agentem zajmującym się jeszcze bardziej tajnymi wykopaliskami i odkryciami.

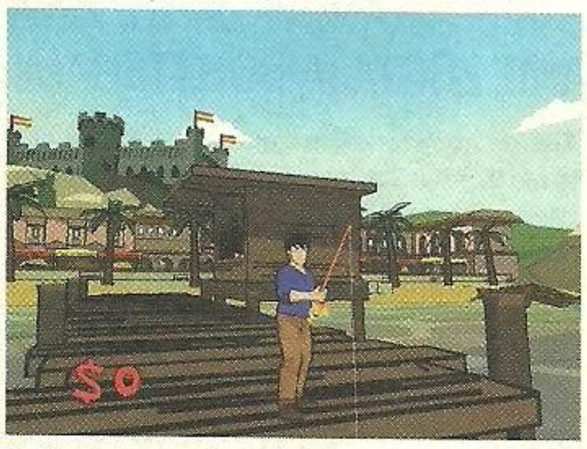
Głównym zadaniem postawionym przed wesołym Chińczykiem będzie zebranie dwunastu talizmanów, o które poprosi go niezastąpiony w wydawaniu katorżniczych i samobójczych zleceń wujek. Chan bardzo szybko połączy swe siły z 11 letnią siostrzenicą Jade, a podróżując po świecie odwiedzi świątynie, wioski i miasta.

Szybko jednak okaże się, że cennymi klejnotami niesamowicie zainteresowany jest klan Mroczna Dłoń i jakieś chińskie demony, ale Jackie znany jest z tego, że chętnie staje do walki ze wszystkimi typami spod ciemnej gwiazdy. **Jackie Chan Adventures** nie jest nawet chodzonym mordobiciem, a to już kompletnie wytrąciło mnie z równowagi. Po grze z mistrzem w roli głównej spodziewalibyśmy się przede wszystkim świszczących uderzeń i kopnięć przeszywających powietrze, ale w zamian otrzymamy... grę logiczno-przygodową z nielicznymi elementami walk. Odwiedzając poszczególne świątynie i podziemia Jackie skupi się raczej na przełączaniu dźwigni i przesuwaniu kamiennych bloków niż trzaskaniu bydlaków. Szkoda.

Środowisko gry wykonane zostało w bardzo rysunkowym, cel-shadowanym i stosunkowo uproszczonym trójwymiarze. Bardzo często miałem też kłopoty z chaotyczną i blokującą się na każdym zakręcie kamerą.

A teraz najważniejsze, czyli sprawa walki. Przyduszając kolejno kwadrat i trójkąt widziałem, jak Chan układa z tego krótkie, nożno-ręczne komba skutecznie likwidujące stale odradzających się przeciwników. Grze brakuje jednak dynamiki, absolutnie nie czuć mocy ciosów, a towarzyszące walce odgłosy brzmią jak groszek uderzający o metalowy dach. Rozgrywka skupia się głównie na szukaniu przełączników i główkowaniu przy zagadkach i potrzeba tu raczej cierpliwości, niż zdolności manualnych. Fakt, po znalezieniu każdego z talizmanów należy stoczyć walkę z lokalnym bossem i jego kolegami, ale nie stanowi to praktycznie żadnego wyzwania. Inna sprawa, że każdy z talizmanów wyposaży Chana w jakąś fajną umiejętność i będzie to między innymi zwiększona szybkość, podwójny skok i temu podobne. Aha, programiści upchnęli w grze kilka wesołych minigier. W pewnym momencie trafiłem na muzyczną zabawę, przy której istniała możliwość podpięcia kamerki EyeToy. Wszystko, co należało robić, to grać wraz z ekipą rozśpiewanych Meksykanów i łapać spadające z góry ekranu rytmy. Jest też łowienie rybek i takie tam pierdółki... Ja tam wracam do Rise to Honour i czekam na jakiś poważny, widowiskowy tytuł z Chanem, bo ta gierka tylko niepotrzebnie podniosła mi ciśnienie.

Matt ■ ■



Dla odmiany można połowić rybki, albo poskakać na kolejnych platformach.

PlayStation 2 — Profanacja mistrza Chana... unikać!

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Atomic Planet
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Eye Toy

3.9

Dwupłatowce to bardzo wdzięczny temat na grę. Niestety, nie wystarczy chcieć - trzeba jeszcze umieć...

WINGS OF WAR

HISZPANIE I PORTUGALCZYCY ZABILI KILKA WIEKÓW TEMU 150 MILIONÓW LUDZI W CIĄGU STU LAT. RĘCZNIE.

Często jest tak, że na statycznych screenach gra wygląda ładnie, a w akcji okazuje się padaką. Tak jest i w tym przypadku.

To o 30 milionów ludzi więcej, niż zginęło łącznie na świecie w wojnach XX wieku, pomimo bomb atomowych i różnych podobnych im paskudztw. Tak czy siak nasz „wiek wojny" okazuje się wyjątkowo słabowity, choć intensywnie reklamowany. Dał on natomiast ludziom wiele pretekstów do robienia gier elektronicznych, zwłaszcza takich, które wykorzystują do eliminacji przeciwników wynalazki z naszych wojen znane.

Tak się akurat złożyło, że mam niepisaną słabość do samolocików z I i II Wojny Światowej. Gdzie nie było radarów i rakiet podwieszanych pod skrzydła, a raczej wyłącznie bazowano na strategii ataków od strony słońca i celności karabinu. Przez to właśnie gra **Wings of War**, generalnie wątła jak przysięga prezesa banku, wciągnęła mnie na długie godziny. Ale nie sugerujcie się tym zbytnio. Ja po prostu tak mam. Bo jeśli chodzi o same **Wings of War**, jakość tytułu odpowiada wielkości promocji, jaką miał. Dodajmy, że nie miał promocji żadnej. Mało tego – ani dystrybutor, ani producent do dnia premiery nie zamieścili o grze żadnej informacji. Pokiwaliśmy w redakcji głowami. Jednakże – jak mówi piosenka „obowiązek obowiązkiem jest".

Wings of War to losy jednego z pilotów alternatywnej Pierwszej Wojny Światowej. Alternatywnej, bo choć linia zdarzeń obejmuje odpowiednie lokacje geograficzne, to wyposażenie samolotów (zwłaszcza w rakiety) z lekka realizmowi ujmuje. Ale cóż – jest tego typu zabawek bardzo niewiele, więc prawie nie zwraca się na nie uwagi.

Największym problemem gry jest jej grafika. Mianowicie jest ona potworna. Domki z kart, proste jak cep bryły. Kiedy masz do rozwalenia kolumnę czołgów, z początku trudno odróżnić je od budynków – też są sześcianami i też są szare. Działo dużego kalibru wygląda jak młyn, fabryka jak porozrzucane klocki. Wszystko bardzo umowne. Naprawdę – jak na Xboxa – przeumowne. To jeszcze jednak uszłoby uwadze potencjalnych krytyków, gdyby nie misje, które ciągle polegają na tym samym. Autorzy mieli kilka pomysłów – oto one: pilotować samolot, siedzieć za karabinem w samolocie, siedzieć za karabinem w pociągu pancernym, siedzieć za karabinem zeppelina, siedzieć za karabinem w samochodzie terenowym. 90 procent akcji to samolot, reszta sporadycznie. W samolocie zaś: strąć wrogie samoloty, strąć wrogie balony, rozwal budynek, rozwal pojazd. A potem od początku: strąć wrogie samoloty... itd. Szkoda, że nie poszło autorom wymyślanie misji, bo tu znacznie prościej pociągnąć grę niż grafiką, jak się nie ma mocy przerobowych. Ostatecznie nawet takiemu maniakowi, jak ja, gra nudzi się po czterech godzinach robienia tego samego, zwłaszcza, że podczas misji samolocik staje się coraz lepszy. Ale już kiedy rozpoczyna się kolejna misja – nasz podniebny mustang znowu reprezentuje swój początkowy poziom możliwości. Już się świetnie bawiliśmy kilkoma karabinami, dwiema wyrzutniami rakiet, podrasowanym silnikiem i od początku - jeden karabinek, a przeciwnicy coraz trudniejsi do pokonania.

Jednym mnie WoW zaskoczyło: myślałem, że to grafika będzie tu najgorsza, a jednak po niedługim czasie zabawy okazało się, że jednak grywalność.

Grabarz ■ ■

Xbox — Słaba jak zdrowie niemowlaka...

- **Wydawca:** Take 2
- **Producent:** Silver Wish
- **Liczba graczy:** 1-2

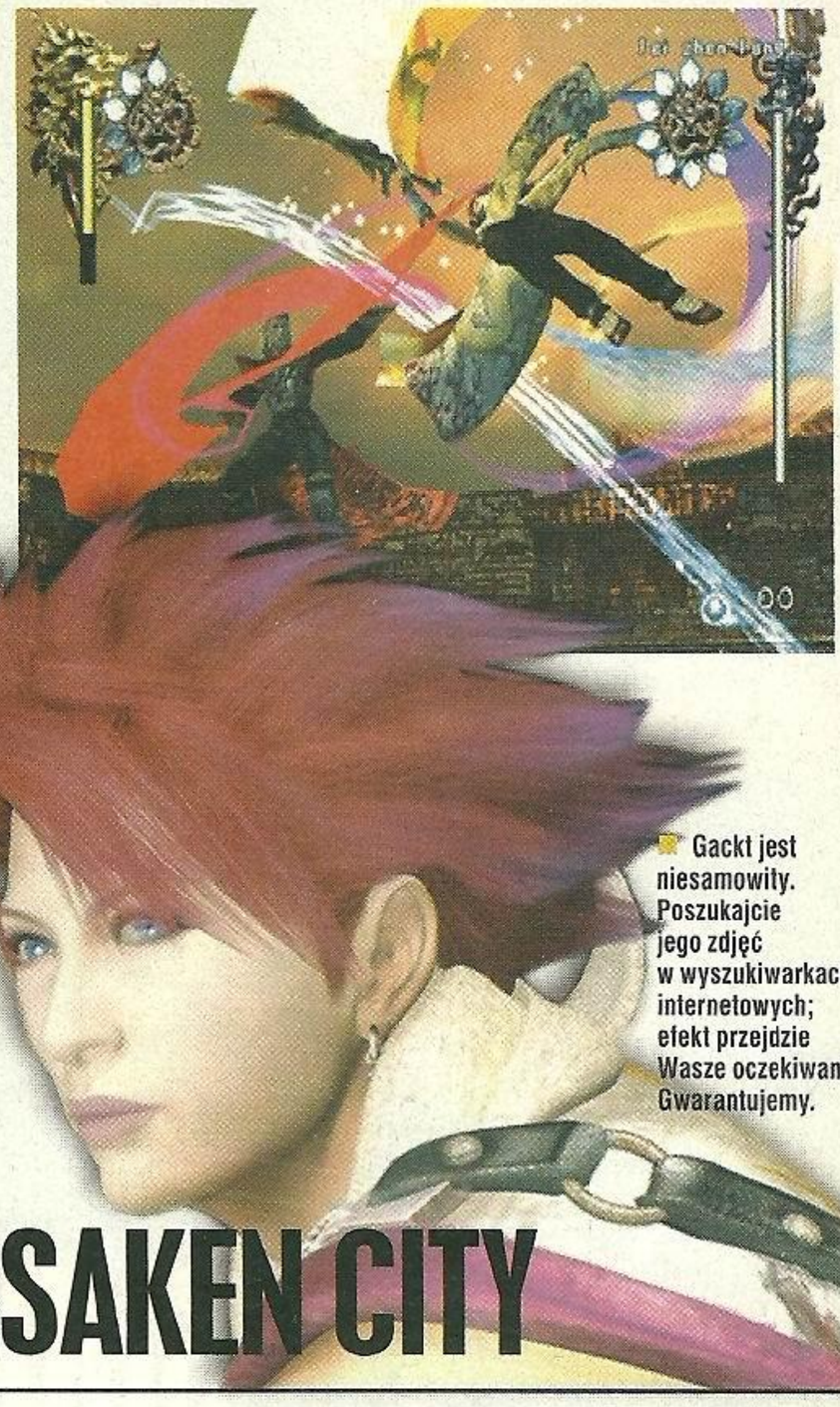
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

4.0

Dobre: Grafika. Nieźle wyglądają poziomy, efekty świetlne i postać Lau.
Złe: Kamera potrafi wkurzyć. Dubbing jest ohydny. Poza tym za dużo tu zapożyczeń. Może to miało być Xerogai?
Brzydkie: Za długie animacje ciosów. Jak je przerwać? I jeszcze design przeciwników.

Lau naprawdę znakomicie zna się na swoim fachu.. Potrafi wyciąć w pień całą armię kamiennych patyczaków i nawet się przy tym nie zasapać.



Gackt jest niesamowity. Poszukajcie jego zdjęć w wyszukiwarkach internetowych; efekt przejdzie Wasze oczekiwania. Gwarantujemy.

BUJINGAI: THE FORSAKEN CITY

DIABEŁ... JEST... BISHONENEM?!

Lau Wong wiódł spokojny żywot w pewnej świątyni, gdzie pod czujnym okiem swego mistrza uczył się posługiwać mieczem i magią. W tej sielance towarzyszył mu przyjaciel Rei... do czasu, aż w wyniku pewnego wydarzenia opętał go demon. Zapewne już wiecie, co stało się później. Rei otworzył portale łączące świat z innymi wymiarami, pojawiły się potwory i zginęły ogromne rzesze niewinnych ludzi. Nie namyślając się wiele Lau wyruszył w pogoń za opętanym przyjacielem, by stoczyć z nim walkę i uratować świat. Który to już raz?

Bujingai to gra akcji, przypominająca krzyżówkę Devil May Cry z Prince of Persia. Obserwowany zza pleców bohater napiera przez wymyślnie zaprojektowane poziomy i zabija nadciągające hordy przeciwników, a wszystko to doprawione klimatem takich filmów jak *Hero* czy *Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok*. Szkoda tylko, że zamiast czerpać inspirację z wymienionych dzieł autorzy bezczelnie skopiowali z nich tonę patentów, przez co podczas zabawy czuje się, że gdzieś to wszystko już się widziało. Po więcej informacji odsyłam do ramki obok.

Lau walczy przy pomocy dwóch mieczy i magii. Sterowanie jest banalnie łatwe do opanowania; wystarczy dusić na przemian kwadrat z trójkątem, a bohater w morderczym balecie pokroi przeciwników. Z zabitych wylatują kolorowe kuleczki spełniające tę samą rolę, co dusze w Onimushy. Oznacza to, że w odpowiednim momencie (w tym przypadku jest to koniec etapu) można podnieść statystyki broni, magii, obrony czy ataku. Walki z panoszącymi się po poziomach adwersarzami są raczej łatwe i mało pasjonujące. Ot, zwykła trzaskanina bez konkretnej zajawki. Problemem są czyhające tu i ówdzie obrzydliwie twarde potwory, które na szczęście często można ominąć. Bossowie nie stanowią większego wyzwania, w przeciwieństwie do kamery zupełnie nie nadającej się do takich pojedynków. Szczególnie, gdy przeciwnikiem jest pan Wielki Kocur, skaczący co chwila za plecy bohatera. Gdy już zupełnie straci się orientację, z pomocą przychodzą magia i czary, które znaleźć można starannie przeszukując każdą miejscówkę.

Autorzy oddali graczom do dyspozycji ciekawą postać. Lau śmiało można nazwać bishonenem. Co powiecie na gościa z czerwonymi włosami i delikatną, niemalże kobiecą twarzą, której użyczył mu megapopularny w Japonii piosenkarz o pseudonimie Gackt? Brakuje mu chyba tylko róży w dłoni. Nie ma jednak problemów z zaakceptowaniem tej postaci... Chyba. W każdym razie Lau prócz posługiwania się magią i mieczem potrafi też biegać po ścianach niczmy Spider-Man – sprint po pionowej ścianie nie stanowi dla niego większego wyzwania. Poza tym może przez chwilę szybować i dzięki temu pokonywać przepaście, tyle, że to raczej bajer i bardzo rzadko się przydaje.

Najmocniejszą stroną **Bujingai** jest oprawa graficzna. Gra jest ładna, ma ostre tekstury, bardzo przyjemne efekty świetlne, a każdemu ciosowi towarzyszy kolorowa smuga ciągnąca się za ostrzem. Zupełnie jak w Soul Caliburze. Nie można mieć również zastrzeżeń do wykonania poziomów, chociaż zdarzają się gorsze momenty, jak ten, którego połowę stanowi pewna jaskinia. Miałem wrażenie, jakby odpaliła mi się misja VR w Metal Gear Solid. Ogólnie jednak nie ma do czego się przyczepić. Co prawda nie jest to Prince of Persia, czy leciwy już Devil May Cry, ale mogą się podobać. Niektóre elementy otoczenia można też zniszczyć. Nawet fajnie karczuje się las bambusowy, ale ponownie to tylko mały dodatek i niewykorzystany potencjał.

Animacja jest płynna i nie zdarzyło się by chrupnęła, ale nie było też takiego momentu, w którym na ekranie pojawiła się jakaś znaczna ilość przeciwników. A skoro o nich mowa, to zupełnie nie wiem, dlaczego twórcy zdecydowali się na tak kiepsko prezentujące się stwory. Trzykolorowe, ubogie w szczegóły i po prostu brzydkie monstra paskudnie kontrastują z ładnie wykonanym Lau. Skoro już czerpano garściami z innych pozycji to trzeba było przypatrzyć się porządnie Onimushy. A tak, design potworów jest zwyczajnie beznadziejny.

Z uwagi na obecność Gackta spodziewacie się pewnie, że w grze rozbrzmi sporo japońskiego popu? Na szczęście nic takiego nie ma miejsca. Owszem, naleciałości orientalne są, ale generalnie z głośników dobiega muzyka rockowa. Do takiej gry nawet nieźle pasuje; jakoś nie wyobrażam sobie j-popowych kawałków w **Bujingai**. Psułyby klimat, który stara się nawiązać do filmów o starożytnych Chinach czy Japonii. Za to dubbing jest beznadziejny, ale jakoś mnie to nie zdziwiło.

Brawa należą się autorom za kupę dodatków. Jeśli od dawna marzycie o zobaczeniu wywiad z Gacktem, to w **Bujingai** Wasze pragnienia wreszcie się spełnią, hehe. Prócz tego jest sporo innych rzeczy do odkrycia, ale nie będę psuł Wam zabawy, o ile oczywiście zdecydujecie się na tę pozycję. Nie jest to bowiem gra, do której chętnie się wraca, a do tego potrafi być frustrująca. Animacja ciosów jest za długa i nie można jej przerwać, przez co nie trafienie przeciwnika odkrywa bezlitośnie gracza na razy. Okropna sprawa, szczególnie na wyższych poziomach trudności. Po pewnym czasie zabawa staje się mało emocjonująca, zaczyna brakować tego „czegoś", co przyciągnęłoby na dłużej do konsoli.

W oczekiwaniu na Devil May Cry 3 **Bujingai** jest nawet niezłe, ale... Ja nie bawiłem się przy tej grze jakoś rewelacyjnie. Tytuł jak najbardziej w porządku, przede wszystkim z uwagi na Gackta... No dobra. Mocna szóstka.

Mielu ■ ■

INSPIRACJE I ZAPOŻYCZENIA

Wspomniałem o kilku kserówkach, które znajdziecie w Bujingai. Jest ich multum. Na przykład napis „Now Loading" wygląda, jakby był żywcem wycięty z Devil May Cry. Podobnie motyw przechodzenia przez drzwi, gdy ekran się rozmazuje, a sylwetka bohatera staje się cała biała. Znacie to?

Bieganie po ścianach to oczywiście PoP: The Sands of Time, podobnie jak skakanie po drążkach. Oczywiście wszystko jest lekko zmodyfikowane, ale nie na tyle, żeby mogło się ukryć przed czujnym okiem. Coś jeszcze? Cóż, znajdzie się trochę Onimushy (wspomniane zbieranie dusz i doładowywanie broni) czy też Otogi. A niektóre animacje to normalnie *Hero* - goście latają i tną się w powietrzu. Zresztą, sprawdzicie to sami – można zapożyczać, ale czerpać pełnymi garściami oferując w zamian bishonena? Tak się nie robi.

Efekty świetlne momentami są genialne, ale mimo wszystko to nie ta sama liga, co Otogi na Xboxa.

PlayStation 2 — W oczekiwaniu na Devil May Cry 3...

- **Wydawca:** Taito
- **Producent:** BAM!
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

6.7

- **Dobre:** fppowe strzelanie do monstrów - nie mają niebożątka żadnych szans.
- **Złe:** Respawny potworów, projekty bohaterów i antybohaterów.
- **Brzydkie:** Twarze i głosy postaci.

■ Walki z odradzającymi się przeciwnikami łatwo przeważyć na swoją stronę używając Spirit Strike'ów. O czym Ailish i Tal zapomnieli...

SUDEKI

TA GRA Z KAŻDEGO NIEMAL ZAKAMARKA WOŁA: „JESTEM JAPOŃSKIM RPGIEM". NIE DAJCIE SIĘ ZWIEŚĆ. BARDZO BY CHCIAŁA, ALE TYLKO UDAJE

Argument „na Xboksie nie ma rpgów" to cholernie dobry argument. Zwłaszcza dla kogoś, kto zrobił właśnie rpga i ma ochotę usprawiedliwić wszelkie ewentualne niedociągnięcia. Gorzej, jeżeli po ujrzeniu takiej gry w akcji człowiek dalej wyciąga na światło dziennie ten znany aż nadto dobrze posiadaczom konsoli Microsoftu fakt. Przy okazji **Sudeki** do końca nie jestem pewny, czy ta gra jest dobra, czy nie.

Z jednej strony na przykład maniera graficzna. Te graniczące z karykaturami plastikowe twarzyczki, postacie odziane w skąpe i wyzywające stroiki czy eleganckie, fircykowate zbroje pełne zupełnie niepraktycznych świecidełek i elemencików. Te piskliwe, młodzieńcze i całkowicie nienaturalne głosiki głównych bohaterów. Te kretyńskie imiona i nazwiska każdej z napotykanych w grze postaci. Te tysiące dzbanów z przydatnymi przedmiotami do rozwalenia. Dziesiątki różnorodnych, nie dających się łatwo grupować napojów leczniczych i odnawiających moc magiczną... Te idiotyczne projekty postaci animorficznych. No i najbardziej karykaturalny główny zły (pojawiający się ze trzy razy w ciągu piętnastu godzin gry), jakiego widziałem w życiu. Połączenie Mitsurugiego, Voldo, Musashiego i Baraki. Dodajmy cała masę najbardziej oklepanych questów w erpegowym świecie i debilnych sojuszników nie potrafiących zrobić czegokolwiek sensownego w walce...

...Ale z drugiej strony niektóre odwiedzane przez naszych bohaterów światy są w porządku. Wystarczająco baśniowe. Poza tym motyw dwóch światów będących swymi odbiciami, pomimo że jest dość ograny, to jednak nawet mi się podobał. Pod pewnymi względami wciągnął mnie też system walki. Oczywiście cały czas pamiętam przy tym, że podobał mi się, bo pozwalał pokonać dowolną liczbę i rodzaj przeciwników tak długo, jak walczyłem jedną z dwóch postaci uzbrojonych w broń palną. Aha - całkiem przyjemne są też Spirit Strike'i - takie lokalne Summony, tylko o wiele bardziej potężne. Ale i je dałoby się zaliczyć po stronie wad, bo były nieco zbyt mocne. Taaaak... I to by było na tyle.

Z radością skonstatowałem właśnie, że jestem gdzieś tak w jednej piątej długości tekstu przewidzianego przez Gulasha jako recenzja **Sudeki**. Oczywiście w tej sytuacji zawsze można dodać na początku coś o Climaxie - twórcach opisywanego tu dzieła, pewnie z kilobajt tekstu byłbym w stanie dosztukować z przebiegu moich działań zmierzających do zabrania się za recenzowanie **Sudeki**. Wiecie - w chronologicznej kolejności najpierw mail, że jest gra do wzięcia, stopniowo rozbudzana wyobraźnia, potem pełne nerwowego napięcie rozpakowywanie folijki z pudełka, szczegółowy, poetycki w ten klasycznie grafomański, znany z pism o grach sposób opis złożonego procesu pakowania płyty do konsoli i tak dalej. Ale Wam daruję. I zdaje się, że nie uniknę zagłębienia się w szczegóły na temat ciekawego, ale nie do końca udanego eksperymentu Climaxu.

Ta gra jest skończona i na swój sposób dopracowana. Nie zabrakło żadnego elementu niezbędnego w grze, która dumnie dzieli z Zeldą gatunek action rpgów, charakteryzujących się konkretnym sposobem przedstawiania akcji oraz walki. Tej ostatniej obowiązkowo rozgrywanej w sposób zręcznościowy. No więc, jak wspomniałem, wszystkie elementy są. W dodatku

W modelu fpp strafe'owanie pozwala obchodzić i rozwalić dosłownie każdego przeciwnika - bez względu czy to potężny krab, czy szybciutka muszka. Trochę niezbalansowane.

W miastach i osadach jest ładnie. Zamieszkują je tabuny ludzi, z których każdy ma coś do powiedzenia. Niestety ich wypowiedzi bardzo często nie wnoszą niczego istotnego dla naszej historii.

niemal każdy z tych elementów inspirowany jest w większym lub mniejszym stopniu co bardziej znanymi seriami rpg-ów i to niekoniecznie tych z gatunku action.

Dawno, dawno temu był sobie bóg, który stworzył świat. Bóg miał złego brata bliźniaka. Zły brat bliźniak wziął i podzielił świat wraz ze wszystkim - miastami, ludźmi, gatunkami zwierząt - na dwie połówki. Tak głoszą legendy. Zabawę rozpoczynamy w momencie, kiedy bohaterowie świata skąpanego w świetle słoneczka wychodzą mniej więcej na prostą w walce z przybywającymi znikąd (a w domyśle z sąsiedniego świata) potworami chcącymi nie wiadomo czego. Nasz bohater - Tal, to narwany, ale mężny i zdolny członek straży królewskiej. Stracił młodszego brata, za co wini go ojciec - generał i pijak w jednej osobie. Jednooki, siwy i z wielkim naramiennikiem.
Dobra, zanim przejdę dalej: ojciec Tala, podobnie jak wiele innych postaci ma cechy, które charakteryzują cała populację **Sudeki**. Jakiś jeden czy dwa elementy, które powodowały, że przyglądałem się im i zadawałem sobie pytanie: o co chodzi? W creditsach nie widziałem, ale przysiągłbym, że przy tej grze musiał pracować jakiś Odpust Coordinator, czy ktoś w tym guście. Osoba, której jedynym zadaniem było dowalenie takich „bajerków" w projektach wszystkich postaci, żeby nie dało się przejść obok nich obojętnie. A czasem jeszcze jednego. I jeszcze jednego. A czasami kolejnego. Ponownie przed oczami pojawia mi się złowrogi Talos. Pół maski Voldo, fryzura Musashiego, strój Mitsurugiego, kosa przy ręku - Baraki (choć dokładniej byłoby - tego faszystowskiego zabójcy z Hellboya, ale to nie jest postać z gry), a ogólny klimat - absolutnie nie do zidentyfikowania. Ciężki przypadek. W każdym razie świetnie się maskuje, bo z takim wyglądem raczej nikt nie ma szansy pomylić go ze strasznie groźnym i śmiertelnie niebezpiecznym zabójcą. Którym de facto jest.

Oprócz Tala w grze szybciutko pojawiają się jeszcze trzy postacie. Elco - posiadający wszczepioną złota rękę i pracujący nad opracowaniem systemu ochrony królestwa naukowiec (Fei z Xenogears), Ailish - obdarzona denerwującym głosikiem i mocami magicznymi księżniczka oraz lekko kocia przedstawicielka rasy animorficznego szczepu – Buki. W stringach i obcisłym staniku.
Od razu wiadomo, że sterować będziemy tą czwórką i tylko nią. No, może poza małym twistem jakieś trzynaście godzin po rozpoczęciu zabawy, ale i tak wychodzi na to samo. No więc poznajemy te czwórkę i... niespecjalnie mamy ochotę się z nimi bliżej zaprzyjaźnić. No, przynajmniej ja nie miałem. Tal niby jest, jak na dziarskiego dżentelmena z wielkim mieczem przystało, dzielny i odważny, Elco - jak na naukowca przystało - rezolutny i bystry, Ailish, jak na księżniczkę przystało - samodzielna i krnąbrna, a Buki, jak na kociopodobną córę swej planety przystało - ekologicznie poprawna. Ale zachodzące między nimi rozmowy i towarzyszące wszystkiemu wydarzenia po prostu nie wciągają. Dialogi też są sztywne, a przypadkowo karykaturalne wokale w niczym tu nie pomagają. Historyjka z ratowaniem jednego świata (a potem już nie tylko) nie jest odkrywcza, ale tego nie sposób krytykować, bo ten motyw jest w każdym erpegu. Ale już klimat gry można. Co niniejszym czynię.

No więc jest miasteczko, w którym wyginęły dzieci, jednak mieszkańcy nie wyglądają na szczególnie rozbitych. Podobnie niezbyt poruszająca jest scena rozmowy Tala z ojcem na temat śmierci młodszego brata głównego bohatera.
Sudeki ma jeden zasadniczy problem. Po prostu nie potrafi do siebie przekonać. Są te fajne walki, o których pisałem - kontrolę nad pozostałymi członkami przejmuje konsola, a my wraz z nimi próbujemy zwalczyć napotkanych (zawsze na większych placykach i respawnujących się podczas wracania przez dany teren) wrogów. I tu jest fajnie i niefajnie. Kiedy wrogowie są łatwiejsi, albo nie ma ich zbyt wielu, jakoś dajemy sobie radę. Przecież możemy ustawić kumplom jeden z trzech rodzajów zachowania (atak, obrona albo unikanie walki) i sami całkiem sprawnie montować w miarę przyjemne, maksymalnie trzyciosowe combosy oraz blokować, używać specjalnych umiejętności i przepotężnych Spirit Strike'ów. Tak, to prawda. Ale możemy też patrzeć jak nasi sojusznicy zostają zmasakrowani przez co potężniejszych przeciwników (i nie mówię tu o bossach, bo z tymi zwykle walczy tylko jedna z postaci), w zastraszającym tempie zużywają znajdywane w pocie czoła napoje lecznicze, a my bezradnie staramy się jakoś nad tym wszystkim zapanować. W rezultacie mnóstwo walk przeszedłem walcząc jako Elco, albo kiedy akurat był w tej dwójce, która jest gdzieś indziej (tak, gra często rozdziela drużynę na dwie pary podróżujące oddzielnie) jako Ailish i nawalałem w monstra z odległości.
Kiedy walczymy jako Elco lub Ailish walka przedstawiana jest z oczu postaci i strzelanie jest wtedy bardzo łatwe, a strafe'owanie pozwala wytłukiwać nawet spore skupiska przeciwników bez żadnego uszczerbku na zdrowiu. W tym samym czasie druga postać, albo pozostałe postacie z rozkazem unikania walki... unikały walki, absorbując kilku wrogów, tak żebym wszystkich mógł rozwalić po kolei. Fajowo, nie?

No nie. Bo ja jestem takim gościem, który jak już znajdzie uczciwy, przewidziany przez grę sposób, to korzysta z niego do oporu.
I tak potencjalnie ciekawy system walki został nieprzyzwoicie uproszczony przez strafe'owanie i tryb fpp strzelających postaci. Nie zaszkodziło tu nawet ogłupienie kumpli.

Podróże i questy w grze nie są warte wspomnienia (dość powiedzieć, że część miniquestów kończyłem zanim jeszcze zostały mi zaoferowane), sekrety i dodatkowe zadania są: po pierwsze - maksymalnie proste, a po drugie - nieprawdopodobnie nieoryginalne. Aha. Jest sklepikarz, który ma franczyzy na całej planecie. No kurde, tego jeszcze nie było.
Dlaczego więc spędziłem z **Sudeki** te kilkanaście godzin? Naprawdę, nie mam pojęcia. Może po prostu potrzebowałem action rpga? Może kierowany byłem ciekawością, co stanie się dalej? Jeżeli tak, to na próżno, bo nic rewelacyjnego mnie tu nie czekało. Może urzekła mnie muzyka? Też nie, bo zupełnie nie wpada w ucho. Rozwoju postaci także nie łyknąłem, bo jest bardzo prosty, a malutka liczba specjalnych umiejętności nie budzi niezdrowej chęci poznania, jak to doskonalą się nasi bohaterowie. No, może i chciałem ujrzeć w akcji co potężniejsze spluwy Elco, ale pewnie dałbym radę zasnąć w nocy, gdybym jednak nie zgłębił tego sekretu.
To pytanie pozostawię zatem bez odpowiedzi. Powiem zaś jedno: jeżeli ktoś strasznie musi, to niech zagra w Sudeki. Wszystkie niezbędne dla gatunku elementy znajdzie tu z pewnością. Ale mi praktycznie w każdym aspekcie zabrakło tu tego „czegoś".
Banan ■ ■

Xbox — Porządny rpg, ale w każdym aspekcie brak mu ikry.

- **Wydawca:** Microsoft
- **Producent:** Climax
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dolby Digital 5.1

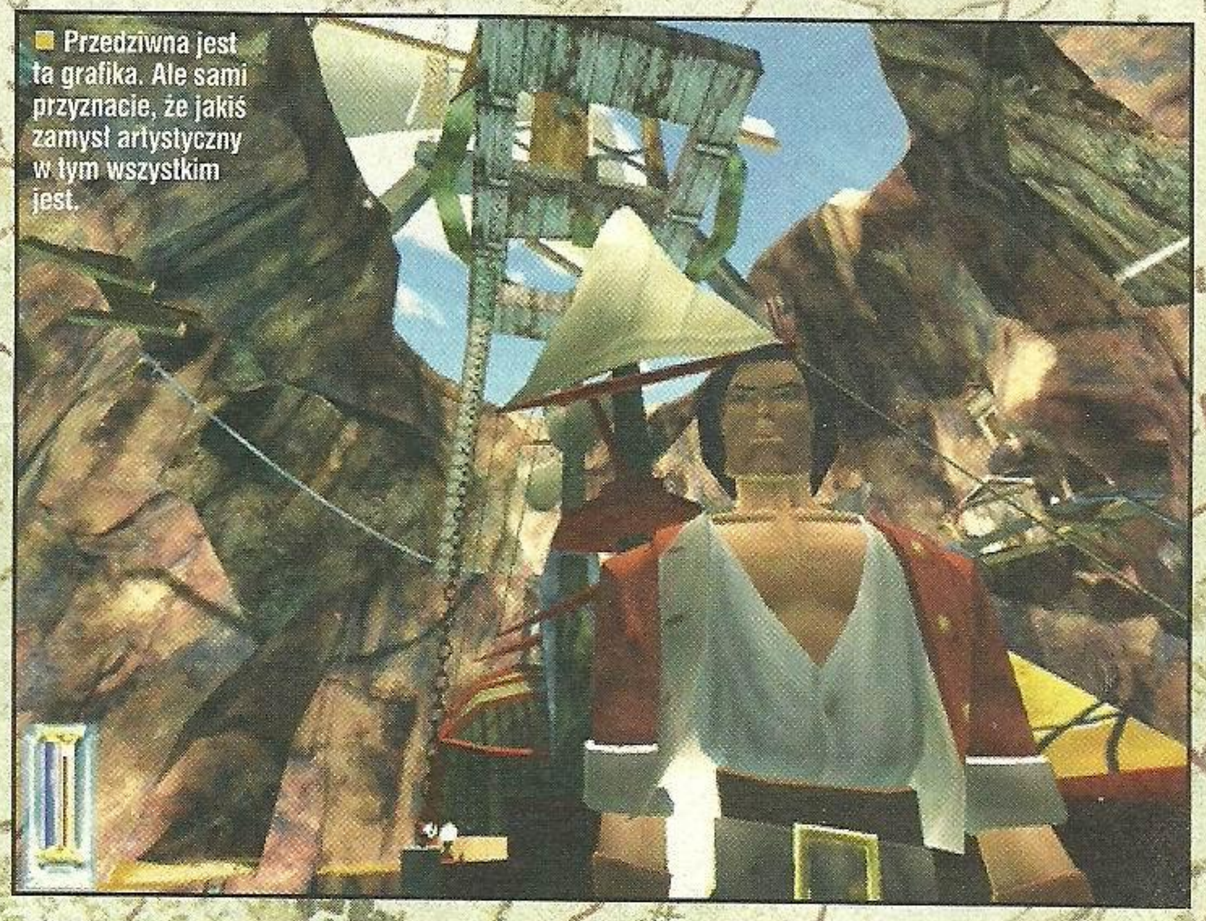
6.1

Kolejny odkrywczy dialog w Sudeki z oryginalną stylizacją i następną porcją całkowicie bezwartościowych informacji.

Latające kulki w obowiązkowej świątyni wyznawców kultu maszyny łatwo strąca się z broni palnej.

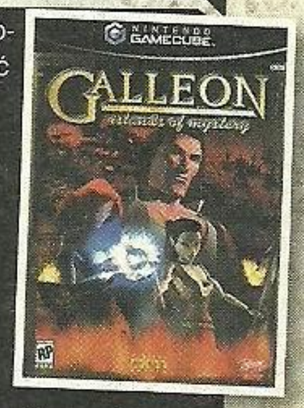
Ekran statystyk - przejrzysty, sporo informacji i aktualizacje w interesujących wątkach. Przemyślana rzecz.

- **Dobre:** Bardzo fajny scenariusz. Dobre rozwinięcie idei Lary Croft – postać ciekawa i z wieloma możliwościami działania.
- **Złe:** Staroświeckie rozwiązania w projektach poziomów. Zdarza się konieczność cofania o niemałe dystanse.
- **Brzydkie:** Pomimo, że animacja jest ultranaturalna, użyty silnik graficzny nie robi wrażenia boskiej piękności.



Przedziwna jest ta grafika. Ale sami przyznacie, że jakiś zamysł artystyczny w tym wszystkim jest.

A CO Z GAMECUBE?



Galleon na NGC? Nie wiadomo. Z początku miała to być gra na PC i Dreamcasta. Potem na nowe konsole. Potem na Xboxa i NGC, a wreszcie na samego Xboxa. Teraz znowu mówi się o NGC... Galleon miał co najmniej pięć wersji oficjalnego logo przez cały czas swoich przygotowań. Miał także trzy modele panienki o imieniu Faith („koleżanki" głównego bohatera). Trzeba przyznać, że tak egzotycznego tytułu jeszcze chyba nie widzieliśmy. Całą rozkładówkę pisma można by obdzielić tym jak Galleon miał wyglądać i co się miało w nim dziać, a co się w końcu nie dzieje. Widać chaos twórczy autorów, którzy wzorowali się – jak sami mówią – jednocześnie na filmach o Sindbadzie, Argonautach, filmach Kung Fu i Disneyu. O rany...

GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY

WSZYSCY, KTÓRYM KLASYCZNI GRECCY FILOZOFOWIE ZALEŹLI ZA SKÓRĘ (ZWŁASZCZA W SZKOLE) POWINNI WIEDZIEĆ, ŻE DO NASZYCH CZASÓW PRZETRWAŁO ZALEDWIE OKOŁO TRZECH PROCENT ICH TWÓRCZOŚCI.

Może to i dobrze, bo to, co gdzieś przepadło mogło wcale nie być tak ciekawe. Podobnie z **Galleonem**. Niby dzieło klasyka, niby poważny tytuł, a mam poważne wątpliwości natury moralnej jak je ocenić. No, bo wyobraźmy sobie taki przykład. Jest sobie przysłowiowy Jaś. Jaś ma wiele zapału do życia i gra na fujarce. W wieku lat kilkunastu układa melodie tak wspaniałe, że aż łzy wyciska. Sponsorzy łożą więc w niego, a on udaje się w góry, żeby przez siedem lat medytować i dopieszczać swoje nowe utwory. Pełen wiary, wytrwały, niedosypia... W końcu schodzi z gór i gra. I okazuje się, że przez te siedem lat napisał rzeczy być może i ciekawe, ale na pewno nie porywające. Super ciekawe i porywające, to one były... siedem lat wcześniej. Co tu powiedzieć takiemu Jasiowi? A co powiedzieć Toby'emu Gardowi, który stworzył postać Lary Croft, a potem założył własny team i przez siedem lat tworzył **Galleon**? Siedem lat! Wyobrażacie sobie? To może inaczej. W 1999 roku napisano o **Galleonie**, że wyjdzie (tylko na PC) wiosną 2000 i będzie rewolucją w gatunku gier 3D. Wszyscy czekaliśmy wtedy na jego wersję na... Dreamcasta. Wkładając **Galleon** do czytnika mam wrażenie jakbym grał w tytuł, który towarzyszy mi od dziecka...

Ale dosyć tych zgryźliwości. Przyjrzyjmy się dziełu Toby'ego Garda. Jest to klasyczna gra przygodowo-zręcznościowa. Coś jak Tomb Raider spokojnie, tylko postać inna. Tym razem gramy niejakim kapitanem Rhamą Sabrieri. Kapitan ma (co widać na screenach) proporcje indyka – stalowy udziec, kształtna łydka i kolano modliszki. Większość postaci w grze zbudowana jest według tego modelu. Rhama także (być może dzięki swym boskim kolanom) rwie panienki jak młody skrzypek struny. No i wreszcie, Sabrieri jest typowym poszukiwaczem przygód, który zajmuje się rozwiązywaniem zagadek dotyczących artefaktów. Coś jak Agent Mulder.

Nic więc dziwnego, że któregoś razu poproszono go o analizę tajemniczego statku, który pojawił się w okolicach jednej z wysp. Statek ten – oprócz wszystkich dziwności – zawiera listki ziela, które potrafi wzmocnić, lub zabić. Zależy od metody przyrządzania. Jak to zwykle bywa statek zostaje wykradziony, dobry człowiek zgładzony, piękna dziewczyna osierocona, a awanturnik rusza w trasę. **Galleon** (około 30 godzin zabawy) proponuje nam pościg za ukradzionym statkiem, przemierzenie sześciu tajemniczych wysp, przy czym na każdej z nich chodzić będzie o to samo: dojście do celu skacząc, pływając, zjeżdżając, wspinając się i szukając wyjścia. Trzeba nadmienić, że jeśli chodzi o możliwości fizyczne, Rhama stoi znacznie wyżej niż wzmiankowana już w tej recenzji jego Szanowna Prekursorka, Lara C. Zamysłem autorów było stworzyć postać, która po prostu popłynie przez stawiane jej na poziomach przeszkody. Stąd też Rhamą kierujemy tak, że lewa gałka odpowiada za ustawienie kamery względem kierunków świata, a wciśnięcie „góry" sprawia, że aktualnie wskazywany kierunek staje się tym, w którym biegnie nasz kapitan. Trzeba się nieco do tego stylu prowadzenia przyzwyczaić, ale da się znieść. Biegnący nasz bohater jest już w zasadzie nie do powstrzymania. Przeskakuje chyżo przez rzucone mu pod nogi beczki, jak przez kozła na sali gimnastycznej. Jeśli dać mu szansę rozbiegu, po około 50 metrach terenu w grze, zaczyna zasuwać z zaskakującą prędkością i skacze kolosalnie daleko. Testująca wraz ze mną grupa przyjaciół w końcu poruszała się tylko skokami, co wyglądało przekomicznie. Wreszcie Rhama potrafi chodzić powoli i ostrożnie, co uzyskuje się za pomocą małego wychylenia gałki – dzięki temu nie zsuwa się z krawędzi. Kapitan jest także w stanie przechadzać się jak pająk po niektórych pionowych ścianach (wtedy kamera „fika" dziwnie, bo pionowa ściana staje się dołem ekranu), a także walczyć i wklepywać combosy, rzucać przeciwnikami, a nawet posługiwać się bronią. Dodajmy jeszcze pływanie i nurkowanie. Jeśli więc chodzi o możliwości, kapitan Rhama jest jedną z najbardziej mobilnych postaci w grach jak dotąd. Rywalizuje dzielnie z Samem Fisherem (Splinter Cell), choć używa zdecydowanie mniejszej ilości ekwipunku. Rzecz jednak nie w postaci, a silniku graficznym i projektach poziomów. Umówmy się, że scenografia nie obciąża jakoś specjalnie mocy obliczeniowej konsoli. Obiekty są proste i dość schematyczne. Czasem trafi się coś wybitnego, ale brak tu chociaż cienia filtra, który uczyniłby grę ciekawszą. Gra przypomina raczej późne wytwory na N64, tylko nieco bardziej złożone graficznie. Same poziomy zaś – niestety momentami zbyt staroświeckie i irytujące. Patenty typu: spadłeś raz, to musisz wracać pięć minut, żeby znowu się wspiąć na platformę trochę się zestarzały. Siedem lat na stworzenie gry to zbyt wiele. Fajny pomysł na gibkiego kapitana-podrywacza-detektywa, świetny scenariusz jak na tego typu grę, ale wykonanie po prostu poprawne. Tytuł głównie dla miłośników skakania i poszukiwania dźwigienek (jak Tomb Raider) – zgrabnie rozwijający pomysł wymienionego w nawiasie tytułu. Ci zaś, którzy szanują Larę tylko ze względu na jej możliwości odciskania dołków w piasku, kiedy opala się na brzuchu mogą sobie tę grę spokojnie odpuścić.

Grabarz ■ ■

Kapitan Rhama oprócz rwania dziewic umie także konkretnie przyłożyć, co przydaje mu się podczas licznych potyczek.

Siedem lat i dosłownie kilku ludzi. Czy było warto, Toby? A teraz znowu Lara...

Xbox — Lara w męskim wydaniu? Trochę tak...

- **Wydawca:** SCi Games
- **Producent:** Confounding Fct
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje:-

7.2

Funkmaster Flex's DIGITAL HITZ FACTORY

MÓJ ŚWIAT. MOJA MUZYKA. MOJA RECENZJA.

Znajomy obrazek – składanie muzyki poprzez mieszanie i łączenie różnokolorowych sztabek. Przyjemne, ale bardzo pracochłonne.

To bardzo dobry okres dla wszystkich domorosłych kompozytorów, będących przypadkowo posiadaczami konsol. Mogą już położyć łapki na bardzo dobrej serii programów muzycznych MTV Music Generator, oczekują na zbliżające się wielkimi krokami DJ Decks & FX, a także mają szansę sprawdzić w akcji **Funkmaster Flex's Digital Hitz Factory**. Stworzony przez Jester Interactive soft nie jest oczywiście żadną grą. Nie zawiera żadnych punktowych wyzwań i będzie atrakcyjny wyłącznie dla tych kilku umuzykalnionych chłopców i dziewczyn, którzy lubią sobie czasem dla odprężenia podłubać przy dźwiękach. Ale spora ilość podobnych programów wypuszczonych na konsole oznacza, że być może tych „kilka" osób to tak naprawdę całkiem spora rzesza fanów. Funkmaster to szalenie rozbudowany edytor muzyczny, który nie różni się praktycznie niczym od recenzowanego w zeszłym miesiącu MTV Music Generator 3, czy święcącego tryumfy na komputerach PC programu Ejay. Świeżo upieczonym muzykom oferuje bardzo bogatą paletę szesnastu tysięcy najprzeróżniejszych dźwięków, minimelodii oraz króciutkich sampli pod postacią różnokolorowych kwadratów i prostokątów. Każdy z zaproponowanych dźwięków można w dowolnej chwili odsłuchać, a następnie umieścić na ogromnym mikserze wraz z innymi nutami, uzyskując w ten sposób własną, oryginalną melodię. Ogromna ilość sampli w bibliotece Funkmastera sprawia, że zabawka od Jester Interactive nie powinna szybko skończyć w kącie, ale kilka rzeczy zdecydowanie należałoby poprawić. Po kolei. Na płycie znalazły się potężne biblioteki sampli z sześciu gatunków muzycznych (w tym Trance, Rap, Metal i Indy). Funkmaster przy całej swej skromnej, ale estetycznej oprawie graficznej aż prosi się o wsparcie dla myszy USB, gdyż sterowanie za pomocą prawej gałki analoga i wybieranie kolejnych opcji przyciskiem R3 bywa straszliwie uciążliwe. Program wymaga precyzyjnego trafiania w zbyt małe jak na mój gust kwadraciki, co potrafi napsuć sporo krwi. A szkoda, bo takie pozycje powinny cechować się właśnie prostotą obsługi. Lecimy dalej. Jeśli nieprzebrane tysiące dźwięków i możliwość układania własnych aranżacji to ciągle za mało, zawsze możecie powiększyć ofertę muzyczną gry poprzez dograne własnych sampli, bądź... wokalu! Tak, Funkmaster pozwala na nagranie głosu i wrzucenie go w wir zabawy, ale to wymaga dodatkowych urządzeń wypuszczonych przez firmę Jester Interactive. Innymi słowy – bez urządzenia o nazwie USB Sampler, ani rusz. USB Sampler oficjalnie kosztuje niecałe dwadzieścia funciaków, czyli jakieś 130 zeta, ale pod tym adresem [http://shop.game.net] znajdziecie to urządzonko za jedyne 5 funtów. To chyba niezła okazja. Skomponowane we własnym zakresie utworki składuje się oczywiście na karcie pamięci, ale jej pojemność nie pozwala na przechowanie czegoś dłuższego. Dołączone do gry, przykładowe aranżacje (wśród nich fenomenalny Paul Oakenfold!) zajmują po kilkanaście megabajtów, więc sami policzcie jak się to ma do pojemności memorki. Komponując utwór nie można zapomnieć o możliwości wzbogacenia go o ładne i efektowne animacje video. Na płycie znajduje się ogromna ilość kolorowych wygaszaczy, które we własnym zakresie można nakładać, ciąć i wpasowywać w aktualnie montowany utworek. Masa roboty! A oprócz tego Funkmaster umożliwi Wam zabawę uproszczonym mikserem muzycznym oraz obróbkę kilku popularnych muzyczek. Super. Jester Interactive wykonało naprawdę solidny kawał roboty, ale zdecydowanie nie wyszło im sterowanie. Drażni mnie także rozmienienie się na drobne, czyli zajęcie się wieloma gatunkami na raz. Lepiej by było gdyby Jester skupili się na mniejszej ich liczbie, ale za to dopracowali je należycie – przecież wiadomo, że jak coś jest do wszystkiego, to jest do niczego. Ale i tak warto sprawdzić Funkmastera w akcji.

Matt ■ ■

Jest prosty generator teledysków, a polega on na przydzielaniu poszczególnych wygaszaczy ekranu kolejnym partiom muzyki.

PlayStation 2 — Kolejny niezły kompozytorek

- **Wydawca:** XS Games
- **Producent:** Jester Int.
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Dual Shock 2, Memory Card, USB Sampler

6.6

Arachnoidalny robot złowrogo spojrzał w stronę herosa o imieniu Tokio. "Szykuj się na śmierć" - rzucił. Rozpoczął się pojedynek...

CRIMSON TEARS

OLDSCHOOL, THE BOUNCER I RPG W JEDNYM KOTLE

Crimson Tears to pozycja dla fanów staroszkolnego klimatu. Gracz dostaje troje humanoidalnych robotów (dwie robolaseczki i jeden lekko zniewieściały paker), którymi śmiga przez kolejne poziomy, pełne uwolnionych z zamknięcia zbuntowanych maszyn, jak zawsze żądnych krwi. Niesamowite.... Zabawa polega na przemierzaniu generowanych losowo labiryntów w postaci kanałów, ulic czy czegoś w tym stylu i tłuczeniu napotkanych blaszaków. A potem znowu. I znowu. Pomieszczenia w obrębie wybranego poziomu mają cztery, pięć wersji występujących na przemian. Ich wykonanie jest przeciętne - są puste i jakby na szybko teksturowane. Przeciwnicy nie są specjalnie różnorodni – kilka podstawowych wersji plus ich warianty to wszystko, na co stać było twórców The Bouncer. Są żołnierzyki z pistoletami, roboty przypominające AT-ST z Gwiezdnych Wojen Lucasa (takie tam kroczące wieżyczki) czy też niebieskie (!) zombiaki (!!) walczące jak wrestlerzy przy pomocy różnych chwytów i rzutów (!!!). Brzmi jak kiepski dowcip. Jeszcze lepsze jest to, że... gra się w to nieźle! A to dlatego, że CT przypomina stare, automatowe, chodzone mordoklepki. Nieskomplikowane sterowanie w połączeniu z niezłymi wymiataczami, jakimi kierujemy, sprawdza się wyśmienicie. Każdy z bohaterów prócz rąk i nóg naparza także przy pomocy broni palnej oraz białej, a po powrocie do garażu, będącego kryjówką ekipy może kupować kolejny osprzęt. Trzeba tylko zebrać określoną liczbę kasy wypadającej z pokonanych przeciwników albo sprzedać niepotrzebny sprzęt zalegający w plecaku. Jego pojemność jest jednak ograniczona i czasem trzeba będzie coś wyrzucić. **Crimson Tears** łączy chodzone mordobicie z elementami RPG. Postacie mają statystyki, które można podnosić poprzez walkę bądź używanie broni i przedmiotów. Część z nich poprawia stan zdrowia, inne usuwają negatywne statusy, jak przegrzanie, czy zatrucie. Są też takie, dzięki którym można nauczyć się dłuższych combosów. Możliwości rozwoju jest oczywiście kilka. No i niestety, tak jak w staroszkolnych erpegach, by zabrać się do jakiegoś bossa trzeba biegać po odwiedzonych już miejscówkach by podnieść poziom postaci. Klasyczne levelowanie. Szkoda, że jak już wspomniałem, pomieszczenia powtarzają się w kółko i na olejno. Uczucie znużenia mija jednak wraz z rozpoczęciem walki. Czuć wyraźnie, że blaszak staje się coraz silniejszy i lepiej radzi sobie z kolejnymi przeciwnikami. Trzeba jednak uważać na to, by się nie przegrzał, bo wtedy traci większą część energii. Z drugiej strony włącza się wtedy tryb berserk i bohater tłucze jeszcze mocniej. Jeśli padnie w boju, odpala się misja ratunkowa – inna postać musi do niego dobiec w określonym czasie. Pomysł całkiem udany – urozmaica rozgrywkę, podobnie jak liczne subquesty.

Grafika jest przeciętna, cell-shadowana, ale to żadna nowość na konsolach nowej generacji. Z kolei dźwięk to zupełne nieporozumienie. Słabe są odgłosy strzałów, lipnie brzmią dźwięki wydawane przez przeciwników, na kilometr śmierdzi okropny dubbing całkowicie niezaangażowanych lektorów.

Crimson Tears to bezmyślna klepanina, która jednak nie odrzuca pomimo schematyczności i przeciętnego wykonania. Potrafi wciągnąć na dłużej. Idealna pozycja do wypożyczenia od kumpla na weekend.

Mielu ■ ■

PlayStation 2 — Nie za piękne i proste, ale przyjemne

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Dream Factory
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Memory Dual Shock 2, Memory Card

6.0

- **Dobre:** Grafika, speed, crashe, speed, grafika, dźwięk, takedowny, grafika, speed, miód, power, moc, efekty...
- **Złe:** Nie dam złego słowa powiedzieć o tej grze - nie ma tu nic złego.
- **Brzydkie:** Że co?

BURNOUT 3: TAKEDOWN

PO MIESIĄCACH NERWOWEGO OCZEKIWANIA BURNOUT 3 Z IMPETEM LĄDUJE W CZYTNIKACH KONSOL. I RZĄDZI. MAKSYMALNIE.

W całej mojej zabawie z konsolami naliczyłem dwa wyścigi samochodowe, z którymi moja przygoda nie trwała kilka minut, czy nawet godzin. Dwie gry, które skradły kawał mojego życia. Pierwsza to Ridge Racer jeszcze na PS one, niedługo po premierze tej konsoli. Pamiętam autentyczny szok towarzyszący kolejnym okrążeniom; szok nie tylko mój, ale też licznej ekipy zebranej z nabożną czcią przed szarą maszynką. To nic, że były tylko trzy trasy i kilka samochodów – graliśmy w nieskończoność bijąc własne rekordy choćby o ułamek sekundy. Tak na marginesie, zdaje się, że było to moje pierwsze tak intensywne zetknięcie z geniuszem japońskiego designu. W dużej części to Ridge Racer spowodował, że granie na pececie straciło dla mnie sens...

Drugim wyścigiem, który wciągnął mnie na poważnie było Need For Speed: Hot Pursuit 2. Fury jak ze snów, brak zmuszania do powtarzania w kółko tych samych okrążeń, świetnie oddane uczucie pędu i fantastyczna jazda po olbrzymich obszarach w otoczeniu znakomitej grafiki. Było też trochę walki na trasie z policją, ale odpalając w NFS:HP2 zawsze czuję autentyczną przyjemność z samego depnięcia pedału.

Tak naprawdę to mam gdzieś tuningowanie fur. Nie chce mi się dobierać opon, obniżać spoilera. Nie śledzę z cieknącą śliną kolejnych wydań magazynów samochodowych, nie oglądam programów motoryzacyjnych (choć jak trafię na Top Gear to nie przełączam). I wiem, że nie jestem sam. Na przestrzeni lat w szaleństwie coraz większego skomplikowania i mnożenia opcji gry samochodowe zatraciły dla mnie to, co powinno być ich podstawową cechą: przyjemność z dociśnięcia pedału gazu do oporu. Burnout 3: Takedown wraca do korzeni, jednocześnie rewolucjonizując gatunek i wyznaczając nowy szlak dla zręcznościowych racerów.

W poprzednim epizodzie

Burnoutem Trzecim zadrukowaliśmy na przestrzeni ostatnich kilku miesięcy sporo stron Neo+. Było warto, w czym upewniła mnie ukończona wersja gry nawet teraz kręcąca się w mojej konsoli. Napisaliśmy już praktycznie o wszystkim – o nieprawdopodobnym uczuciu prędkości, o walce na trasie, o nowych crashach... Nie ma sensu się powtarzać. Warto zatem podsumować te skrawki informacji, które mieliśmy niekłamaną przyjemność Wam relacjonować i opowiedzieć nieco o tym, jak zorganizowana jest zabawa, bo w tym aspekcie widać spory wpływ wydawcy – Electronic Arts. Jeśli graliście w SSX3, to już wiecie jak wygląda Crash Nav w Burnoucie. W trybie dla pojedynczego gracza odwiedzimy trzy kontynenty, na których rozrzucone są trasy – USA, Europa i Azja. Zdobywając medal w jakichś zawodach w USA otwiera się możliwość ścigania w Europie, potem w Azji, potem znów w USA i tak dalej. Nieustannie jesteśmy rzucani gdzie indziej, a jeśli nawet po jakimś czasie wrócimy na znaną już trasę, to nowy wyścig ma inne reguły. Może to być elimination (ostatni odpada po pełnym okrążeniu), pojedynek na takedowny (kto zdobędzie ich więcej w określonym czasie) i tym podobne – po pełną listę trybów zapraszam do poprzedniego numeru N+. Crashe także zostały wkomponowane w główny tryb – jest za nie kaska, a za kaskę są lepsze i szybsze samochody. Zresztą gra prowadzi rozbudowane statystyki i przez cały czas informuje o postępach.

Przy poprzednich częściach serii można było narzekać na długość zabawy – wszystko dało się odblokować i zdobyć w kilka niedługich wieczorów. **Burnotut 3** to pod tym względem prawdziwy moloch. W poprzednim numerze Marcellus przytoczył oficjalne liczby (szybkie przypomnienie: 168 zawodów, 67 samochodów do zdobycia i 40 tras na trzech kontynentach), a mi wypada jedynie dodać, że na wbudowanym w grę liczniku mam jakieś 10 godzin efektywnego czasu zabawy (choć z uwagi na powtarzanie eventów w celu zdobycia złotych medali daję głowę, że było tego przynajmniej dwa razy tyle) i 69 procent ukończenia. Autorzy podają, że przebicie się przez wszystkie zawody i odblokowanie każdego bonusa dobremu graczowi zajmie przynajmniej 20 godzin, jeśli wszystko zaliczy za pierwszym razem. Do tego zostaje przecież multiplayer dla dwóch graczy na podzielonym ekranie i online. Na pewno zatem jest co robić i nie ma obaw, że po dwóch dniach gra zdechnie zakurzona na półce.

Więcej pytań

Poziom trudności? Niezbyt wygórowany, choć niektóre wyścigi czy zadania mogą sprawić nieco kłopotu. Rozumiem decyzję Criterion i pochwalam ją – lepiej, żeby nawet gracz o przeciętnych umiejętnościach miał możliwość ukończenia wyścigu i nawiązania walki z oponentami, niż zniechęcał się i rzucał grę na półkę. Przecież i tak w wyścigach głównie chodzi o bicie własnych rekordów, a tu przecież zawsze

Crash Nav to system menusów, po którym poruszamy się włączając się do kolejnych zawodów. Wybieramy miejscówkę, nowy bądź niezaliczony event, a potem samochód spośród dostępnych.

■ W wersji sklepowej na płycie powinno znajdować się demo Need for Speed Underground 2 - kolejny powód, by rzucić okiem w stronę Burnouta...

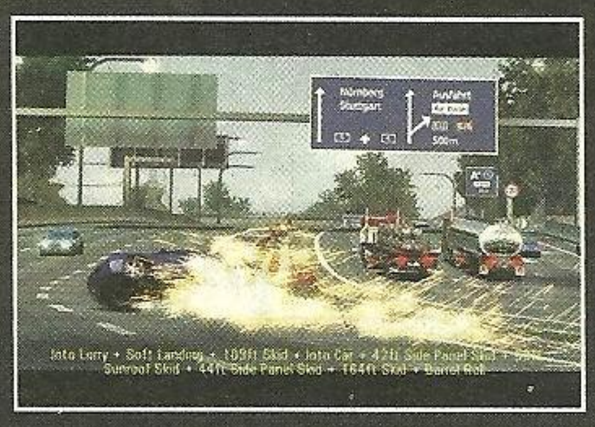
można wrócić do dowolnego eventu, by zdobyć ten cholerny złoty medal.
Model jazdy? Oczywiście zręcznościowy. Z powerslide'ami, ale bez niepotrzebnego komplikowania sprawy. Świetnie wyczuta obsługa analoga, choć mi idealnie grało się na d-padzie.
Ruch na ulicach? To zależy od różnych czynników. Wiadomo, że w mieście jest sporo samochodów, a na górskich autostradach mniej. Jednak czasami, szczególnie na "wiejskich" trasach przydałoby się więcej pojazdów nadjeżdżających z przeciwka do mijania o włos, bo trudno zboostować samochód. Ale wydaje mi się, że autorzy zrobili tak specjalnie, by dać graczom pewną odmianę po miejskim, intensywnym szaleństwie.
Bonusy i dodatki? O w mordę... Cały czas coś się odblokowuje. Nowe samochody do garażu, kolejne trasy, pocztówki z odległych zakątków globu, nagłówki w gazetach, zdjęcia Takedownów – po prostu multum. Oczopląsu można dostać.
Samochody? Sporo, choć nie są licencjonowane. Różnią się masą, przyspieszeniem, wyglądem. Różne klasy: muscle car, compact, sport, bolidy F1... Na najlepszych czekają eksperymentalne wehikuły i cuda pokroju osiemnastokołowej ciężarówki specjalnie do Crash Mode. Jaki mayhem jest w stanie zrobić taki potwór, nie muszę chyba pisać. Nie ma tuningowania i bardzo dobrze.
Trasy? Dużo. Długie. Pięknie zrobione. W górach, w mieście, na autostradach, także z sekcjami szutrowymi. Nic do zarzucenia.
Prezencja gry? Idealna. Nie ma się do czego przyczepić. Wyścigi doczytują się szybko, jest autosave, statystyki, śliczne i funkcjonalne menusy. W kilka sekund po odpaleniu gry już śmigamy walcząc na trasie.
Miodność? Nie do przebicia.

■ Niestety, nie mogliśmy sprawdzić naszej wersji gry w trybie online, ale za miesiąc nadrobimy to w specjalnym suplemencie. Napiszemy też o wersji na Xboxa.

Na przestrzeni lat w całym szaleństwie coraz większego skomplikowania i mnożenia licznych opcji gry samochodowe zatraciły dla mnie to, co powinno być ich podstawową cechą: przyjemność z dociśnięcia pedału do oporu. Burnout 3: Takedown wraca do korzeni, jednocześnie rewolucjonizując gatunek i wyznaczając nowy szlak dla zręcznościowych racerów.

Miażdzyciel gałek ocznych

Burnout 3 na PlayStation 2 (niestety, tylko wersję na PS2 otrzymaliśmy do testów – o wersji na Xboxa napiszemy, gdy pojawi się w sklepach) wygląda nieźle... No dobra. Nie ma ładniejszej, bardziej dopakowanej graficznie gry na PlayStation 2. W jaki sposób Criterion udało się wyciągnąć tyle z leciwej już maszyny jest poza moim zrozumieniem. To nieprawdopodobne. Niesamowite. Nie tylko samochody są cudne, a otoczenie niezwykle szczegółowe, ale widoczność jest olbrzymia, na wszystko nałożono tony (tony!) efektów, a całość trzyma sześćdziesiąt klatek animacji na sekundę. Refleksy na karoseriach, tryskające iskry, filtr wrzucany na ekran przy booście, szkło, eksplozje, zgniatająca się karoseria, dynamiczna kamera pokazująca wypadki... To autentyczne arcydzieło sztuki koderskiej, a Criterion powinno zorganizować warsztaty dla wszystkich developerów – niech i na innych spłynie trochę ich geniuszu. Jest aż tak dobrze.



Na ścieżkę dźwiękową przygotowaną przez EA Trax składa się czterdzieści kawałków alternatywnego rocka. Wśród wykonawców znajduje się The Ramones, Mooney Suzuki czy modny ostatnio Franz Ferdinand. Soundtrack jest dobry, elektryzujący, ale prawdę powiedziawszy nie obraziłbym się, gdyby była możliwość zmiany muzyki na elektroniczne, pulsujące beaty.
Dwie ścieżki dźwiękowe, EA. Dwie, z których gracz sam wybrałby tą pasującą do jego gustu. Może posiadacze Xboxa będą mogli korzystać z własnych kawałków – to się dopiero okaże. Wzorem innych gier EA soundtrack zorganizowano w formie radia – w tle czasem dogaduje DJ, na chwilę wyciszając muzykę i sypiąc komentarze. A efekty? Czysta poezja. Już sam dźwięk zmiany biegu na wyższy wgniata w fotel, nie mówiąc o wyciu silnika czy wizgu powietrza dobiegającym do uszu gracza przy minięciu nadjeżdżającego z przeciwka samochodu. Jednak prawdziwą pieszczotą dla uszu są odgłosy, jakie towarzyszą zderzeniom w zwolnionym tempie. Spowolniony brzęk tłukących się szyb, jęk miażdżonej karoserii czy odbicie się samochodu od latarni... Bez wątpienia **Burnout 3** zasługuje na potężne głośniki, woofer, rozkręconego do granic przyzwoitości ampa.

Suma wszystkich strachów... recenzenta

Ekipie Criterion Games udała się jedna, ale jakże istotna rzecz: zrobili z wyścigu samochodowego grę walki, pełną napięcia, emocji i... radości. Do tego zrobili ją tak, żeby każdy – nawet osoba potencjalnie nie zainteresowana ściganiem się zaczęła odczuwać palącą potrzebę położenia łap na joypadzie. Każda sekunda spędzona z Burnoutem trzecim sprawia przyjemność, od tej zabawki nie można się po prostu oderwać. Gra jest zrobiona perfekcyjnie, z maksymalnym kopem. Jest długa, rozbudowana, dopieszczona i wygląda nieprawdopodobnie. Przełomowa, z masą nowatorskich patentów, przez co będzie natychmiast kopiowana. Doskonała. Prawdziwy król arcade'owych wyścigów.

Gulash ■ ■

ZATRZYMANE W CZASIE

Takedown, czyli pozbycie się przeciwnika przez zepchnięcie go z trasy bądź wprost pod nadjeżdżającą ciężarówkę to jeden z najwspanialszych pomysłów chłopaków z Criterion. Takedowny nie tylko są efektowne i niezwykle pobudzające, bo wyścig na chwilę zatrzymuje się i mamy przez trzy sekundy widok na frunącego przeciwnika, ale także dają wymierną korzyść w postaci przyrostu boosta, a także poszerzenia tego pożytecznego paska.

Czyli działamy według zasady znanej z gier EA Sports Big - „no tricks - no boost, no boost - no speed". Co ciekawe i mile widziane - jeśli komuś zatrzymanie wyścigu i zmiana kamery na Takedowna będzie przeszkadzać, może ją wyłączyć w menu. Przeciwnicy nie pozostają dłużni i też potrafią spychać nas z trasy. Czasem im to się udaje, ale to jeszcze nie koniec - po wypadku można delikatnie sterować sunącym siłą rozpędu wrakiem na boki, by na przykład podstawić się pod nadciągającego z impetem kolejnego rajdowca. To tak zwany Aftertouch. Jeśli uda się spowodować wypadek wrakiem - zaliczamy Aftertouch Takedown i respawnujemy się z naładowanym boostem. Rewelacja.

PlayStation 2 — Jedynka - OK, dwójka była wprawką, ale B3 to poezja...

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Criterion
- **Liczba graczy:** 1-2 (6)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

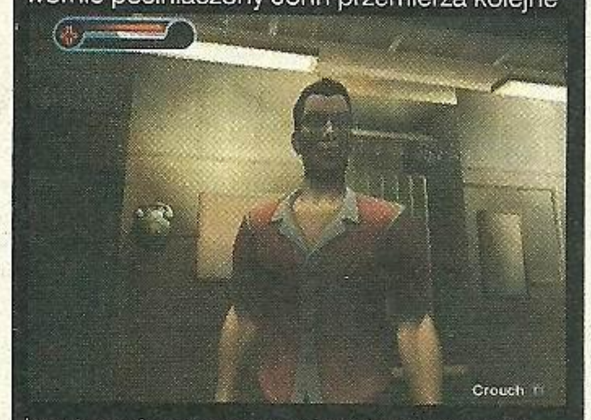
Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Network Adaptor

10

- **Dobre:** Klimat poszukiwania odpowiedzi, zabawa z telekinezą, odkrywanie nowych, widowiskowych umiejętności.
- **Złe:** Nie każdemu spodoba się wolne tempo akcji i pojawiający się znikąd przeciwnicy.
- **Brzydkie:** Przenikające przez siebie obiekty, nienajlepsza fizyka, rozmycia grafiki.

KSE... KSE... KSEROBOJ?

Second Sight podzielony jest na pomysłowo poukładane rozdziały. Strasznie spodobał mi się sposób, w jaki programiści przekazali graczom historię o tajemniczym psychiku. Niektóre etapy rozgrywają się w growej teraźniejszości, gdzie obcięty na łyso, potwornie posiniaczony John przemierza kolejne



korytarze bazy w poszukiwaniu odpowiedzi na dręczące go pytania. Natomiast pozostałe toczą się w przeszłości, gdzie poznajemy Vattica jako świeżo upieczonego żołnierza zupełnie nieświadomego wydarzeń, które

nastąpią za pół roku. I to właśnie z nich dowiadujemy się masy ciekawych informacji na temat głównego bohatera. Tak bardzo to podobne do Psi-Ops, że aż podejrzliwi się robimy...

Przebitki z przeszłości stanowią grywalny samouczek, dzięki któremu można obeznać się ze sterowaniem. Fajne są momenty, gdy John przebija się przez strzelnicę, a każdy postrzelony przez niego żołnierz wystawia do góry łapę i wykrzykuje coś w rodzaju "dobra robota John, świetny strzał".

SECOND SIGHT

NIE LEKCEWAŻ SIŁY UMYSŁU...

Głównym bohaterem mrocznego thrillera ze stajni Free Radical Design jest posiniaczony, zawiązany w brudne bandaże John Vattic, człowiek posiadający olbrzymie, nieznane nawet jemu samemu umiejętności we władaniu siłami telekinezy. Telekinetyk to taki facet, który przy pomocy umysłu i wystawionej przed siebie łapy potrafi wpływać na otaczające go przedmioty – przemieszczać je, rozrywać i tym podobne. Akcja **Second Sight** zaczyna się w momencie, gdy Vattic budzi się w zamkniętym pomieszczeniu naszpikowany potworną dawką silnych leków w oczekiwaniu na... kolejny eksperyment, w którym to on będzie królikiem doświadczalnym. Siłą woli udaje mu się odblokować drzwi i od tej pory jego nadrzędnym celem staje się ucieczka z niewoli. Nieuzbrojony, pobity, przerażony i z kompletnie wyczyszczoną pamięcią John będzie też starał się dojść prawdy o tym, co mu się przytrafiło. W wyniszczonym ciele mężczyzny zamknięta jest jednak potężna, telekinetyczna broń, o której istnieniu John będzie się powoli dowiadywał.

Programistom z Free Radical Design nad podziw dobrze udało się stworzyć niepokojący, skradankowy klimat. Kierując poczynaniami wyniszczonego koleżki nawet przez moment nie czułem się panem sytuacji. Fakt, mój bohater miał niesamowite zdolności wpływania na otoczenie, ale liczni przeciwnicy za każdym razem jakoś to w końcu obchodzili.

Wystawiając przed siebie prawą łapę John potrafi podnosić ciężkie przedmioty, rzucać nimi w strażników, powodować eksplozje, leczyć się, znikać, a nawet... opuszczać powłokę cielesną i jako istota astralna przemierzać korytarze syberyjskiej bazy. A wszystko w akompaniamencie pompatycznej, filmowej, bardzo nastrojowej i naprawdę chwytającej za serce muzyki. Brały mnie dreszcze, gdy John siłą umysłu dźwigał w górę iskrzący się monitor, a w tle przygrywał niesamowity motyw muzyczny z chórami. Takie sceny mają w sobie mnóstwo tajemniczości i mistycyzmu, a w **Second Sight** jest ich po prostu multum.

Wróćmy na chwilę do głównego bohatera. Vattic jest uciekinierem, a nie maszyną do zabijania, zatem skupi się raczej na przekradaniu za plecami strażników, przemykaniu się ukradkiem i obserwowaniu otoczenia zza rogu, niż zabijaniu i niepotrzebnym zwracaniu na siebie uwagi. Jeden strażnik, gdy umiejętnie zajść go od tyłu nie stanowi większego problemu. Jednak zaalarmowany natychmiast wzywa tłum uzbrojonych żołnierzy, szybko przerabiających telekinetyka na zgrabne sitko. Oczywiście nasz podopieczny korzysta również z broni, które wypadają z łap umiejętnie obitych przeciwników. Są to różnej maści pistolety, półautomaty i ogromne karabiny, ale w dalszym ciągu wymiana ognia z grupkami strażników nie ma większego sensu. Zaalarmowani żołnierze przybiegają praktycznie zewsząd, co dla niektórych graczy może okazać się denerwującym doświadczeniem. W takich sytuacjach należy po prostu chować się w szafkach, bądź... znikać. Przynajmniej na tak długo, na ile pozwoli błękitny pasek energii mierzący zdolności telekinetyczne Vattica.

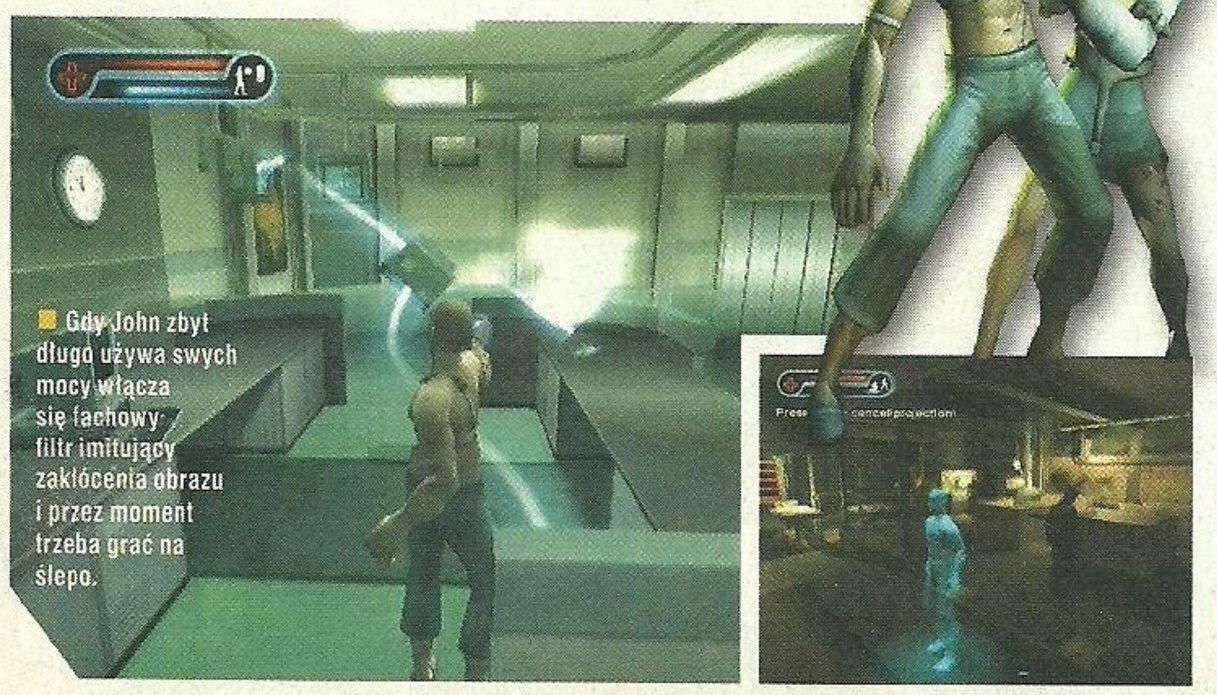
Roger Mommy Bear. Over and out.

Bohater niezbyt sprawnie radzi sobie w walce wręcz, a siła jego cherlawych ciosów nadaje się wyłącznie do obezwładniania przerażonych naukowców. Pożyteczna jest natomiast możliwość uwieszenia się na plecach strażników i używania ich jako ruchomych tarcz. Fajnie też zachowują się przerażeni wartownicy, kiedy uciekają na czterech łapkach widząc, jak John nieudolnie ciska w nich różnymi przedmiotami. Środowisko gry zaprojektowane jest fantastycznie. Telekinetyk widowiskowo przerzuca towarem po ekranie i szkoda, że początkowo potrafi on wpływać jedynie na nieożywione elementy otoczenia (w tym martwych strażników), zaś żywe istoty przez długi czas pozostają poza jego kontrolą.

Second Sight śledzić można z dwóch kamer – statycznej i dynamicznej. Statyczna pokazuje szerszy plan, ale omija wiele ciekawych zakątków. Dynamiczna trzyma się kurczowo pleców Johna i można nią dowolnie obracać na wszystkie strony, jednak podczas starć z przeciwnikami totalnie się nie sprawdza. Odpowiednie manipulowanie kamerami to klucz do sukcesu, a ostatecznie można spojrzeć na wszystko oczami Vattica.

Oprawa powinna przypaść Wam do gustu. Być może modele postaci wydadzą się lekko plastikowe, a wnętrza bazy ciut sterylne, jednak gra zdaje się momentami wyciskać wszystko, co najlepsze z konsoli. Otoczenie ulega zniszczeniu podczas starć, szyby lecą w drobny mak, podłoga ślicznie błyszczy, a efekty towarzyszące telekinezie Vattica rozjaśniają całą okolicę. Początkowo drażniły mnie przydługie monologi bohatera (facet zadaje sobie ogromną ilość pytań bez odpowiedzi) i lekki blur rozmywający otoczenie, ale szybko przestałem zwracać na to uwagę. **Second Sight** zrobiło na mnie doskonałe wrażenie przede wszystkim z powodu niesamowitego klimatu. Motyw ucieczki, stałego poszukiwania odpowiedzi i składania w całość obrazów z przeszłości powinien zaintrygować niejednego z Was. Polecam.

Matt ■ ■



Gdy John zbyt długo używa swych mocy włącza się fachowy filtr imitujący zakłócenia obrazu i przez moment trzeba grać na ślepo.

PS2, Xbox, GCN — Mniej strzelania, więcej przygodówki. Niezłe.

- **Wydawca:** Codemasters
- **Producent:** Free Radical
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc..

7.8

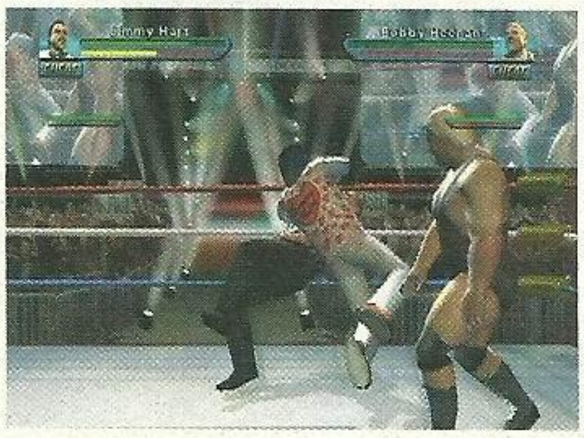
SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING

NIE POWIEM, ŻEBYM SOBIE SPECJALNIE WIELE OBIECYWAŁ PO TEJ GRZE, ALE JEDNAK COŚ TAM MI PO GŁOWIE CHODZIŁO.

Na przykład – zagram sobie Stingiem i wreszcie dokopię Hoganowi, a potem jeszcze poprawię mu Diamond Cutterem od DDP i w ogóle zrównam go z ziemią. Ale tego, że po zaledwie kilku minutach uznam tę grę za crap się nie spodziewałem. Tym bardziej, że Acclaim kiedyś robił wrestlingi, które były objawieniem – WWF Warzone i WWF Attitude jeszcze na PS one. Tyle, że zatrzymali się w rozwoju w jakiś miesiąc po wydaniu tego drugiego. Czyli pięć lat temu.

Zaczynam wyliczankę rzeczy dobrych: ogromna liczba legend i gwiazd wrestlingu. Ponad czterdziestu zawodników! No i jeszcze piętnaście najsłynniejszych walki sprzed lat – Hogan vs. Andre the Giant, Ultimate Warrior vs. Macho Man itd. Koniec wyliczanki, długa nie była.

Reszta nie nadaje się do niczego i nawet amerykanie to dostrzegają, a przecież kochają Hulkstera i spółkę dziecięcą miłością. System walki i sterowanie leży – wolne, niedokładne, reagujące z dużym opóźnieniem na nasze polecenia, a na domiar złego bardzo ograniczone. Na dokładkę nie opłaca się robić fachowych akcji – plombowanie przeciwnika szybciej nabija pasek potrzebny do wykonania finishera. Animacja zawodników to śmiech na sali. Manekiny lepiej się ruszają. Sztywni, nieruchawi, koślawi jacyś. Na dokładkę grę prześladuje masa błędów kolizji i innych bugów. Przykład z pierwszych pięciu minut grania – podczas wykonywania rewersala jeden zawodnik przenika przez drugiego. Chwilę potem Bret „The Hitman" Hart łapie DDP za



kark i obaj obracają się w miejscu jakby mieli w butach kółeczka. Roboty, czy co? R2D2 się tak samo w Star Warsach obraca, a gracji w tym tyle, co w ruchach jego kumpla C3PO. Porażka na całej linii moi drodzy. A takich bugów i niedoróbek jest tu cała masa – przeskoki animacji, teleportacje, wypadanie za ring, kretyńskie AI wrestlerów w walkach tagowych, klatkach i tym podobnych.

Brak też trybu kariery, bo to co jest nie zasługuje na tą nazwę – kilkanaście walk i po sprawie. Nie podchodzić, nie zbliżać się – czekać na WWE SmackDown! vs. RAW, choć legend w nim nie będzie. A szkoda.

Marcellus ■ ■

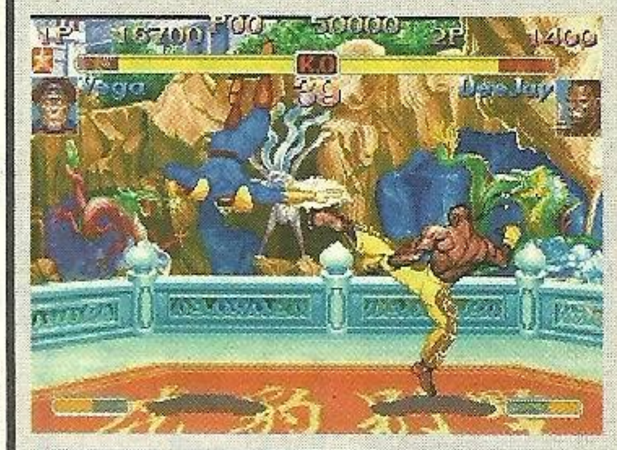
PS2 i Xbox — The worst there is...

- **Wydawca:** Acclaim
- **Producent:** Acclaim
- **Liczba graczy:** 1-8

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

3.5



HYPER STREET FIGHTER II: ANNIVERSARY EDITION

Piętnaście lat. Tyle liczy sobie seria Street Fighter. To ma być prezent od Capcom dla wszystkich fanów Streeta... Poprawka: dla wszystkich fanów Streeta, którzy dorastali wraz z kolejnymi odsłonami walk Ryu, Kena i całej reszty. Jako baza posłużył Hyper Street Fighter II, w którym pogmerano, dorzucając postacie z innych edycji (Turbo, Championship Edition i tak dalej). Bonusy? Są. Cały film anime Street Fighter 2 w jakości mniej więcej kasety video (czyli: dziadoskiej) oraz intra i creditsy wszystkich gier z serii. Mamy więc kilkunastoletnią grę i paskudnie przeniesiony na DVD film. Gra, jak gra – wygląda na swoje lata i choć początkowo wzbudziła na mojej twarzy uśmiech, to po kilkunastu minutach poleciała na półkę i już będzie się na niej kurzyć zapewne do końca świata. Naprawdę lepiej pograć choćby w Capcom vs SNK (czy Street Fighter Alpha 2 i 3), niż męczyć oczy przedpotopową animacją, czy uszy samplowanym z jakością telefoniczną dźwiękiem.

Gulash ■ ■

PS2

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Capcom
- **Liczba graczy:** 1-2

5.0

INDYCAR SERIES 2005

NUDNOŚCI GWARANTOWANE

IndyCar Series 2005 to druga odsłona skierowanego wyłącznie do najbardziej zagorzałych fanów racera Codemasters. Nie wyobrażam sobie sytuacji, gdy ktoś nie mający najmniejszego pojęcia o tej bolidowej wariacji na temat NASCAR mógłby siąść na piętnaście minut przy tej grze i nie znudzić się już po pięciu. Co najśmieszniejsze, w Europie wydana została tylko wersja na PS2, a w ojczyźnie tego sportu **IndyCar Series 2005** ukazało się wyłącznie na Xboxa. Jako, że obie obsługują grę online, tworzy się niezły paradoks – fani z Europy nie mogą ścigać się z jankesami i na odwrót. A podejrzewam, że na Starym Kontynencie nie znajdzie się zbyt wielu chętnych do ścigania przez sieć – może kilku, najwyżej kilkunastu, więc żadnej konkurencji nie będzie. Dziwne posunięcie ze strony Codemasters, ale najwyraźniej zupełnie im na tym tytule nie zależy – co zresztą widać po oprawie. Brzydko to wygląda, bardzo brzydko. Marne tekstury, brzydkie trybuny, rozpikselowani widzowie i bardziej niż przeciętne modele bolidów. Silnik IndyCar Series jest już bardzo, ale to bardzo leciwy, a na dokładkę Codies w ogóle nie pracują nad jego ulepszeniem. W takich wypadkach zwykliśmy przyzywać stare porównanie – jak na PS one tylko w podbitej rozdziałce. Dziwne to trochę – PS3 już niedaleko, a na PS2 nadal ukazują się gry o oprawie jak sprzed pięciu lat. Tym bardziej, że nie ma tu nic

wymagającego – owalne tory nie obfitują w jakąś masę detali i tylko ze sporą ilości bolidów na trasie musi sobie radzić engine gry. Ale nie radzi sobie najlepiej – cudem płynności **IndyCar Series 2005** nie jest, ilość klatek jest wprawdzie w miarę stała, ale wynosi tak na oko jakieś 25 na sekundę. Na dokładkę widać, jak trasa dorysowuje się w pewnej odległości przed bolidem. Jest to gra dla tych, co nie znudzą się powtarzaniem przez kilkadziesiąt lub kilkaset okrążeń dokładnie tych samych ruchów. Najwyraźniej skierowana jest do tych graczy, co mają predyspozycję do pracy przy taśmie w fabryce – wszystkie ruchy muszą być idealnie takie same, a błędy są niedopuszczalne. Realizm jest wprawdzie duży, a gra trudna i wymagająca, ale jak dla mnie nudna niesłychanie.

Marcellus ■ ■

PS2 — Who cares anyway...

- **Wydawca:** Codemasters
- **Producent:** Codemasters
- **Liczba graczy:** 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card, Network Adaptor, Live!

5.5

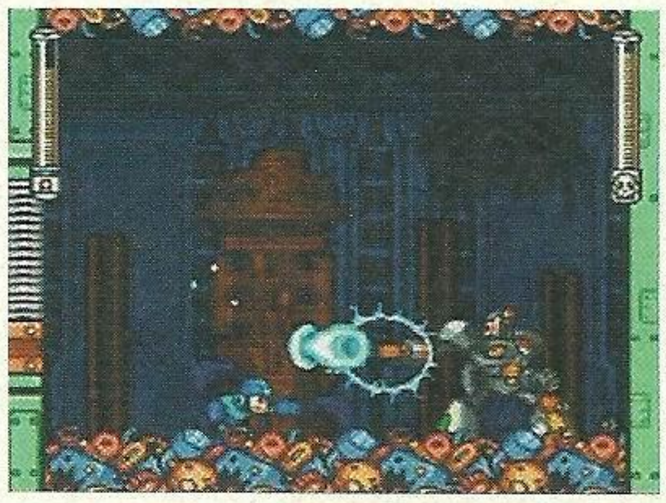
MEGA MAN COLLECTION

DZIESIĘĆ GIER W CENIE JEDNEJ

Capcom postanowił uczcić piętnaste urodziny Mega Mana wydając kolekcję jego największych przygód z dziesięcioma (!) grami na pokładzie. Na płycie znalazły się pozycje z serii Mega Man z numerkami od 1 do 8 oraz dwie gry, których nie skonwertowano wcześniej z automatów. Pierwsze sześć gier pojawiło się na NESie, siódemkę gościnnie przyjęło Super Nintendo i tylko ósemki praktycznie nie trzeba było konwertować, bo została wyda na PS one.

Jeśli spodziewacie się (co zrozumiałe), że Capcom postanowił poprawić grafikę w staruchach z 8-bitowca, to czas rozwiać wątpliwości. Nie zmieniło się nic oprócz muzyki; grafika to poziom nowoczesnego telefonu komórkowego i nikt nie będzie chciał dziś na to spojrzeć – chyba, że w akcie desperacji nostalgia pchnie go do zagłębienia się w oldschool. Naturalnie dla fanów małego, niebieskiego koleżki jest sporo niespodzianek i bonusów – artworki, dodatkowe postacie, a nawet – o zgrozo – fragmenty serialu animowanego o Mega Manie, który gdzieś-kiedyś-emitowała-jakaś-telewizja. Hardcore pełną gębą.

Hardcore'owy jest także poziom trudności tej serii i mam poważne wątpliwości, czy nawet jeśli ktoś jakimś cudem wejdzie w posiadanie tej kolekcji, to będzie mu się chciało przysiąść na dłuższą chwilę przy którejś części. Tutaj ginie się co chwila – jest masa zdradliwych zapadni, skoczni i strasznie trudnych bossów, których patterny trzeba poznać na pamięć. Zresztą taki design kiedyś był obowiązkowy w grach zręcznościowych, przypomnijcie sobie choćby kultowe Ghosts 'n Goblins.



Ciekawe, jak będą wyglądały uroczystości, gdy niebieski karzeł osiągnie pełnoletność? Do pełnej kolekcji brakuje jeszcze przecież przygód Mega Mana z GameBoya i GameBoya Advance, serii Mega Man Zero, erpegów z Mega Manem i Tronn Bone oraz... fak, już sam nie wiem czego. Glebogryzarki, albo przenośnej fontanny. Tak czy inaczej pozycja wyłacznie dla osób gromadzących z błyskiem w oku wszelkie kolekcje staroci - gwarantowane wiadra wylanych łez nad bezpowrotnie utraconym dzieciństwem.

Gulash ■ ■

PS2 i GameCube — Składak staroci dla fanów (?) Mega Mana

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Atomic Planet
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, nostalgię

5.0

ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE

txt: Matt

„WARNING! THIS GAME CONTAINS SCENES OF EXPLICIT VIOLENCE AND GORE" - WSZYSTKO JASNE. CAPCOM W NAJLEPSZEJ FORMIE. LECIMY Z OPISEM.

Zaczynasz jako Samanosuke Akechi. Twoim zadaniem jest przebicie się przez hordy demonicznych samurajów i dotarcie do świątyni Honnoji na wzgórzu. A ponieważ masz w tym momencie cały ekwipunek z pierwszej części gry, jest to doskonały moment na oswojenie się z prostym sterowaniem, wyprowadzaniem ciosów, blokowaniem i wyćwiczeniem uników. Biegnij schodami w górę, a po drodze wytłucz tyle bydła, ile uznasz za stosowne.

Jesteś przed świątynią. Uwaga na bestie machające stalowymi kulami na łańcuchach. Po lewej jest skrzynka z mapą, a za schodami pudło z leczniczym ziołem. Teraz zasuwaj w prawo do magicznej fontanny, aby podładować moc Ogre, potrzebną do specjałów oraz zasejwować grę przy lustrze. A teraz już prędko schodami na górę. Pobij „pakera" i właź do świątyni, przywitać się z Nobunagą i jego sługusem – Ranmaru Mori. Pojedynek powinien być prosty. Masz przecież trzy potężne bronie i naładowany do maksimum wskaźnik Ogre Power.

Przez moment grasz Jacques'em. Nic trudnego, wystarczy kilka razy wywalić z karabinu w głupie demony.

Krótka animacja i znów jesteś samurajem, ale pozbawionym już wszystkich niesamowitych zabawek. Rozwal skrzynki za magicznym lustrem, zbierz lekarstwo i pędź do końca alejki. Po krótkiej animacji usiekaj przeciwników, zassij dusze i pędź do metra. Tutaj więcej walki. Olej chwilowo zablokowane drzwi, zniszcz skrzynki i pędź aż do schodów. Kolejna animacja. Otwórz skrzyneczkę i wyciągnij z niej strzały. Możesz siekać z łuku w latające potworki. Obiegnij z ciekawości wszystkie kolumny, a znajdziesz mapę poziomu i skrzynkę z apteczką. Teraz podejdź do konstrukcji, z której buchają płomienie i dotknij jej, a otworzy się podziemna krypta. Złaź na dół, idź do końca, a znajdziesz TENSO, dwa bardzo szybkie miecze, dzięki którym łatwiej bić wrogów. Wyjdź z krypty, obejrzyj animację. Rozpraw się z dwiema pokrakami, rzuć okiem na kolejną animację, a następnie wejdź ponownie w te same drzwi, podnieś z ziemi klucz (OBSERVATION KEY) i zasuwaj schodami na górę. Użyj klucza na zamkniętych drzwiach i ładuj się do środka. Nie zwracaj uwagi na pierwszą napotkaną skrzynię – i tak się nie otworzy. Biegnij przed siebie, a zauważysz siwą skrzynię. Aby otworzyć jej zamek, należy rozwiązać prostą układankę. W środku zalega żółty POWER JEWEL, zwiększający maksymalną energię Samanosuke. Użyj go. Zanim udasz się dalej, sprawdź jeszcze pojemnik magazynujący dusze (SOUL SHRINE). Wciśnij na padzie kółko, a zassasz potężną ilość duszyczek. Biegnij dalej, a przed schodami, zapisz stan gry w magicznym lustrze.

Teraz walka z mechem. Staraj się trzymać blisko i blokować co kilka uderzeń. Kiedy robot wzbija się do góry i rozkręca, uciekaj. A potem powtarzaj zabawę. Jeśli podpakowałeś TENSO do drugiego poziomu walka powinna być krótka. Po starciu wciągnij dusze, a akcja przełączy się na Jacquesa.

Biegnij do końca ścieżki, a po drodze nagraj stan gry. Teraz krótki film i oto trzymasz w łapie bicz świetlny (ONI WHIP). Fajna rzecz, ale bez magicznych ataków. Teraz rozwal przerośniętego dziada. Rzucaj w niego skałami (R1+X), ale nie zapominaj o blokowaniu, bo szybko zginiesz. Po walce i cholernie długim filmie, poznasz AKO, użyteczną wróżkę. Biegnij przed siebie, a po drodze pobij zombiaki. Po lewej zauważysz mordercze rośliny, ale na razie ich nie zetniesz. Biegnij dalej, aż dotrzesz do dwóch dużych domów i poznasz młodego Samanosuke. Wysiekajcie wspólnie wrogów, a po krótkiej scence rozwal skrzynie w pierwszym domku i zbierz ziółko. Obadaj drugi domek. Znajdziesz w nim BLUE VEST, specjalny szlafroczek dla AKO, który po wypełnieniu kamieniami nada jej fajnych mocy (ten akurat przyspieszy absorbcję dusz). Za domkiem pozwól AKO otworzyć skrzynię, a wzbogacisz się o lecznicze zioło. Wejdź teraz na kamienne schody za domami i biegnij tunelem. Dobiegniesz do wieży, a chłopaki rozdzielą się. Zasejwuj i zdążaj jedyną możliwą ścieżką dalej. Naklep ptakom i uwolnij ze skrzyń latające pierścienie. Kiedy złote okręgi zawisną w powietrzu, możesz się o nie zaczepiać (R1+X) i przeskakiwać przepaście. Na samym końcu ścieżki, po ominięciu wodospadu znajdziesz skrzyneczkę skrywającą brązowe lustereczko (BRONZE MIRROR). Zanim wrócisz do wieży pozwól AKO zbadać dół wodospadu. Znajdą się jakieś leki. Teraz użyj BRONZE MIRROR na wieży, a po krótkiej animacji otrzymasz ENJA – ognisty miecz. Pamiętasz o roślinach pozostawionych kilka plansz wcześniej? To jest dobra pora, żeby tam wrócić i wyrwać chwasty. Za roślinkami jest skrzynka, ale zanim ją otworzysz pojawi się spory mięśniak. Postaraj się rzucać w niego skałami. Po walce otwórz skrzyneczkę, a znajdziesz klucz (GATE KEY). Wracaj do wieży, gdzie znalazłeś ognisty miecz. Mijając wiochę zauważ, że jeden z ptaków trzyma złoty pierścień. Zabij ptaszora i skorzystaj z pierścienia. Na dachu domku znajdziesz niebieski ONI JEWEL, zwiększający magiczny pasek OGRE. Złaź z dachu i biegnij do wieżyczki, gdzie możesz nagrać stan gry. Teraz, używając ENJA zlikwiduj rośliny rosnące przy wieży i biegnij w las. To prosta ścieżka – goń przed siebie i siekaj rośliny. Dobiegniesz do wielkiej, zablokowanej bramy, gdzie przy okazji znajdzie się Samanosuke. Pobijcie wszystkich, a następnie użyj GATE KEY. W środku rozwal skrzynie i skorzystaj z uwolnionego, latającego pierścienia. W ten sposób dostaniesz się na bramę, gdzie znajdziesz ECO SPIRIT (magiczny kamyczek do szlafroka AKO) oraz skrzynkę z apteczką. Wracaj na dół. Biegnij przed siebie, aż dotrzesz do schodów. Zanim wejdziesz w podwójne drzwi otwórz małą skrzynkę skrywającą kolejny ONI JEWEL. Właź do środka. Po krótkiej scence, czeka Cię walka z Marcellusem! Dużo bij. Blokuj, gdy widzisz, że Marcel bierze zamach. Kiedy ładuje miecz, skacz wysoko do góry używając lewitującego pierścionka. Łatwy ten Marcelek. Po wygranej wessij dusze i graj jako Samanosuke.

Biegnij za Michelle. Albo pokręć się trochę po okolicy, poszukaj apteczki, ognistych strzał do łuku i dopiero biegnij. Wracaj schodami do podziemi. Pomóż Michelle zabijać robactwo.

EXTRA FEATURES

To tłuściutki dział. Oto jak odblokować poszczególne nagrody:

Adventures of Heihachi – przejdź grę na dowolnym poziomie trudności

Oni Target Practice – przejdź grę na dowolnym poziomie trudności

Genma Puzzle Space – przejdź grę, otwierając po drodze wszystkie skrzynki z zagadkami.

Secret Training – przejdź grę, zaliczając wszystkie treningi dostępne w magicznych lustrach.

Kostium pandy dla Samanosuke – dwa sposoby. Albo masz save z gry Onimusha Blade Warriors i kostium sam wpadnie, albo ukończysz Secret Training.

Kostium kowboja dla Samanosuke – przejdź grę na poziomie Normal.

Alternatywny kostium dla Jacquesa – przejdź grę samurajem w stroju kowboja.

Alternatywny kostium dla Michelle – rozwal grę z oceną Onimusha. Cholernie trudne.

Poziom Easy – wystarczy zostać zabitym dwa razy na poziomie Normal, a gra sama zaproponuje tę opcję.

Poziom Hard – pokonaj grę na poziomie Normal.

Poziom Critical – rozwal grę na poziomie Hard.

Poziom Devilish – przejdź grę na poziomie Critical.

Tryb Ultimata – rozwal strzelnicę Oni Target dowolną postacią.

Podbiegnij do zablokowanych drzwi, zabierz martwemu żołnierzowi klucz (SEWER KEY) i wbijaj się do środka. Teraz w prawo (ścieżka jest jedna i prosta) i w pierwsze napotkane drzwi. Nagraj stan gry. Podejdź do panelu kontrolnego i włącz zasilanie w kanałach. Wyjdź z pomieszczenia i kontynuuj ścieżką w prawo. Wduś czerwony przycisk przy mostku, a ten posłusznie opuści się i przepuści Cię dalej. Skrzynka u góry skrywa mapę ścieków. Zbierz ją i biegnij w prawo, aż do drzwi. Właź do środka i oczyść salę z dwóch agresywnych glutów. Tunel w głębi ekranu skrywa dwie skrzynie – jedną z kamieniem ECO, a drugą z małym skrzatem, który po rozwaleniu (próbuj z łuku) wyrzuci lekarstwo. To duże pomieszczenie. Znajdziesz tu jeszcze jeden ECO i czerwoną kamizelę dla wróżki (szybciej podpakujesz bronie). Podejdź do zablokowanych drzwi i wprowadź kod – 314. Wbij się do środka, rozpracuj skrzyneczkę (ONI JEWEL), a potem zejdź po drabinie, przebiegnij ściek, wejdź po drabinie na końcu i zabierz korbkę (IRON HANDLE). Wróć przez drzwi z cyfrowym zamkiem i wejdź drabiną do góry. Znajdziesz się w malutkim biurze. Użyj korby na maszynie, a otworzy się metalowa brama. Właź do nowo otwartego pomieszczenia i przesuń dźwignię. No i jest prąd. Teraz przełaź przez drzwi położone naprzeciw metalowej bramy. Opuść most, rozwal gluta, nagraj stan gry. Nie schodź jeszcze po drabinie – biegnij w prawo, a znajdziesz strzały elektryczne. Wejdź po drabinie obok skrzyni i walnij mieczem w łańcuch. Ogromna kula zleci do ścieków. Szybko biegnij do kuli i pchaj ją najszybciej jak potrafisz w głąb ekranu. Woda przybiera, więc nie chlastaj wroga zanadto. Tylko w krytycznych momentach. W połowie drogi napotkasz drabinę, a nad nią skrzynkę z lekami (ONI MED). Pchaj kulę do przodu, aż znajdziesz SECRET MED – potężne lekarstwo. Teraz właź po drabinie, zniszcz kolesia, strzel z łuku (otrzymasz ECO SPIRIT) i pogadaj z wojakiem. Dostaniesz mały klucz, więc cofnij się kilka kroków i otwórz bramę ze skrzynką. Zbierz POWER JEWEL. A teraz na górę i graj Francuzem.

Oto wiocha Sakai. Podbiegnij przed siebie, rozwal łby statuetkom przy sklepie (ECO SPIRIT) i skrzynię za nimi (latający pierścień). Wejdź

po drabinie, zabierz ONI JEWEL z plaży i wbij się do sklepu między statuami. Od razu rozwal wazy, a łykniesz podwójny ECO SPIRIT. Biegnij na zaplecze, a dostaniesz WHITE VEST dla wróżki (odnawia energię, gdy stoisz – szybciej, gdy kręcisz prawą gałką analoga). Wróć do sklepu. Stań przy ladzie, a AKO znajdzie kolejne lekarstwo. Pogadaj ze sprzedawcą. Wygonił? Sprawdź dzieciaka nurkującego w beczce, biegnij na stragan i wymień zegarek za melon. A z melonem do dzieciaka. Mały łyknie owoc, a ty wygrzebiesz z beczki latający pierścień. Wejdź do sklepu przez okno w dachu. Zgarnij BLACKSMITH KEY i złaź na dół. Wyjdź drzwiami, ubij stwory i biegnij ścieżką w głąb straganu (uwaga na łuczników). Na końcu ścieżki skorzystaj z nowego klucza i właź do środka. AKO wypatrzy leki przy okniе. Dotknij niebieskiej sfery, a otrzymasz RAISEN – nową, kapitalną broń dla Jacquesa. Teraz goń przez stragan, przebiegnij obok sklepu, podładuj REISEN do drugiego poziomu i wbijaj się przez drewnianą bramę na północy wioski. Znajdź ukryte drzwi po lewej (masa dóbr w środku), przebiegnij przez port i wejdź w drzwi z niebieskim glutem. Ze skrzyni zabierz książkę TIME LAB 1 i opuść miejscówkę. Animacja. Biegnij w nowo otwarte przejście. Pobij się trochę z Heihachi Hondą. Fajny typ, ale i trudny. Kolejna animacja i jesteś na statku. Wytłucz bydło, ale nie walcz na schodach. Jeden z denatów wypuści latający pierścień i w ten sposób wejdziesz na maszt. Otwórz skrzynię, zbierz POWER JEWEL, wracaj na dół i właź w jedyne możliwe drzwi. Skrzynia zawiera mapę statku, więc chwytaj. Złaź na dół schodami, rozwal złoty obraz, otwórz skrzynię i zasiekaj skrzata (ognisty miecz jest niezastąpiony!). Otwórz drzwi znalezionym kluczem. Sprawdź zawartość skrzyni (WOOD CHARM – lalka, która daje drugie życie), zgarnij LOGBOOK z drugiej i wessij tonę duszyczek ze statuy. Opuść pomieszczenie. Pora na samuraja.

BRONIE Z JEDYNKI

Enryuu, Shippuu i Raizan są jak najbardziej do odblokowania. Trzeba jedynie trzykrotnie zanurzyć się w Dark Realm i odnaleźć Fire Seal, Wind Seal oraz Thunder Seal.

Fire Seal – jako Samanosuke, odwiedź Dark Realm 1 w podwodnej świątyni.
Wind Seal – jako Jacques, sprawdź Dark Realm 2 w zamku Mont-Saint-Michel.
Thunder Seal – ponownie jako Jacques wejdź do Dark Realm 1 w podwodnej świątyni.

Mając wszystkie pieczęcie, ukończ grę, a następną zaczniesz już z tymi broniami. Maksymalnie dopakowane będą spokojnie czekały w alejce, gdzie Samanosuke po raz pierwszy przybywa do Paryża.

Stoisz przed Notre Dame. Podładuj TENSO do drugiego poziomu, bo inaczej gluty przy drzwiach nie puszczą. Rozwal śmietnik po prawej, a zgarniesz ECO SPIRIT. Właź do świątyni. Porozwalaj wszystkich i wszystko, pootwieraj skrzynie, a namierzysz leki, ECO SPIRIT, lodowe strzały (robota dla AKO), posąg z duszami do wessania oraz skrzynię z tym złośliwym skrzatem do zadźgania. Jest też zielony szlafrok (GREEN VEST) na środku sali. Zajdź ołtarz od prawej strony, wciśnij guzik i otwórz przejście do podziemi. Właź tam. Zdejmij z łuku wiszące paskudy. Wpadnie zioło i ECO SPIRIT. Omiń złoty ołtarzyk i leć dalej. Uwaga na ostrza. Biegaj za nimi, to Cię nie zetną. Odszukaj złotą czachę i wduś ją. Ostrza staną, otworzą się drzwi. Zanim tam pójdziesz, wysiekaj potworki i otwórz zablokowaną skrzynię (ONI JEWEL). Teraz właź w nowo otwarte wrota. Rozbij niewielką powłoczkę i zabierz ANTI-DARK CHARM, talizman, który pozwoli Samanosuke zasysać złe moce. Odszukaj jeszcze mapę Notre Dame, zdejmij z łuku wiszące jaja (dostaniesz ECO SPIRIT oraz ziółko) i wracaj do początku świątyni. Podchodź do dużych posągów i wduszając kółko na padzie, wysysaj z nich zło. Najpierw statua z jednym kompletem zapalonych świeczek, następnie z dwoma, trzema i czterema. To łatwe. Teraz podbiegnij do posągu orła i zgarnij KUGA, najlepszy miecz dla samuraja. Podładuj go w ramach zabawy do poziomu drugiego i biegnij na samo dno katedry, do komnaty, gdzie znalazłeś ANTI-DARK CHARM. To tam znajdują się drzwi z niebieskim glutem, które teraz odblokujesz. Za nimi kolejny pokoik z ostrzami. Obiegnij go zgodnie z ruchem ostrzy, powycinaj rośliny, zgarnij wiązaną drabinę i wygrzeb STATUE CHARM ze skrzyneczki. Podejdź do lustra, nagraj stan gry i zauważ, że w drzwiach obok brakuje małej, złotej czaszki. Wróć jedną komnatkę do tyłu. Biegnij na jej drugi koniec i użyj drabiny nad przepaścią. Zejdź na dół, zgarnij GOLD SKULL i wracaj do drzwi. Nagraj stan gry i sprawdź, czy miecz KUGA ma się jak należy (lv.2). Usiekaj przydupasów Guildensterna. Przy schodach do maszyny AKO znajdzie strzały elektryczne. Na ziemi leży książka. A teraz właź już w maszynę, którą uciekł Guilden. O, znajomy statek. Właź na najwyższy pokład i zabieraj leki. A potem wyjdź z pomieszczenia.

Ten pokój będziesz odwiedzał często. Tylko tu Jacques i Samanosuke mogą przekazywać sobie rzeczy. No to po kolei. Nagraj stan gry i użyj portalu czasu, żeby pochodzić Jacquesem.

Zaczynasz przy statku. Ubij potwory i wyjdź z pomieszczenia drzwiami (ostro obstawionymi). Nagraj stan gry i użyj portalu.

Jako Samanosuke wyjmij żółty dysk z ołtarza na środku i przekaż go portalem Francuzowi.

Jacques musi wsadzić dysk w należne mu miejsce ołtarza, co odblokuje żółte drzwi. Wejdź w nie. Przeskocz wodę przy pomocy latającego pierścienia, ubij zło i zauważ, że posągowi na ścianie brakuje rogu. Wejdź w drzwi obok. Otwórz skrzynię i weź czerwony kamień (ANCIENT SLAB). Krótka animacja. Pozabijaj kolesi i skorzystaj z windy na górę. Zgarnij mapę świątyni i powycinaj chłopków. Wepchnij czerwony kamień w puste miejsce na półce. Ułóż proste równanie, gdzie: 5 x 4 + 3 + 1 – 2 = 22. Otworzysz przejście. Znajdziesz tam zaledwie skrzynkę z latającym pierścieniem, chwilowo zablokowane drzwi i wejście do Dark Realmu. Cofnij się odrobinę i skorzystaj z latającego pierścienia. Na górze otwórz skrzynkę i wyjmij smoczy róg. Teraz windą na dół, natłucz nowemu przeciwnikowi i opuść pokoik. Wsadź róg w rzeźbę na ścianie. Wody jakby mniej. Teraz szybko do portalu i przenieś się do Samanosuke.

Właź samurajem w żółte drzwi. Przebiegnij pokój, zabij co trzeba i zgarnij lekarstwa. W następnym pokoju wyjmij niebieski dysk z kolumny i pobaw się trochę z Ranmaru, niewąskim bossem. Bij go, gdy ssie dusze. Gdy ucieknie wróć i przekaż niebieski dysk Jacquesowi.

Jako Francuz włóż dysk w należne mu miejsce ołtarza i wejdź w niebieskie drzwi. Mnóstwo przeciwników. W następnym pomieszczeniu zjedź windą na dół i za pomocą AKO łyknij święte strzały (SOUL ARROW). Wracaj na górę. Teraz biegnij schodami na górę i przełaź przez drzwi. Biegnij przed siebie korzystając z latających pierścieni. Po drodze zgarnij ONI JEWEL zalegający w skrzyni. Na końcu ścieżki znajdziesz HYOSAI – najmocniejszą broń dla Jacquesa. Teraz wróć tymi samymi drzwiami, którymi tu wlazłeś. Zbiegnij po schodach, wyposaż się w nową broń i otwórz drzwi z purpurowym glutem. Nie wchodź tam. Wróć do portalu i przełącz się na Samanosuke.

Jako samurai właź w niebieskie drzwi. Uciekaj co sił w nogach przed wodą, bo się utopisz. W następnym pomieszczeniu wyjmij mapę świątyni ze skrzyni. Teraz schodami na górę. Rozwal pudła i przeciwników, a znajdziesz ECO SPIRIT i smoczy róg. Wróć drzwiami, zbiegnij na dół i wejdź w drzwi z fioletowym glutem. Zabierz skrzydełka (FIREFLY WINGS) i wyjdź. Przebiegnij salę, rozwal potworki i wsadź róg w statuetkę na ścianie. To opuści poziom wody. Wracaj do portalu i przekaż Jacquesowi skrzydełka.

Biegnij Jacquesem na statek i przy pomocy latających pierścieni dostań się na górę. Odszukaj drzwi i wbij się w nie. Zbiegnij po schodach i właź w drzwi z glutem. Użyj skrzydeł na zdechłym pierścieniu, a ten nagle ożyje. Skorzystaj z niego i zabierz kryształ z ołtarzyka. Wszystko stanie. Teraz wracaj do portalu (tą samą drogą) i oddaj POWER CRYSTAL samurajowi.

Samurajem odessij złe moce latające przy niebieskich drzwiach i wejdź do środka. Rozwal pokraki i przebiegnij cały korytarz. Odszukaj drzwi z fioletowym glutem, wejdź do środka i użyj POWER CRYSTAL. Energia popłynie przez świątynię. Opuść pokój i wejdź do windy nieopodal. Zjedź na dół. Znajdziesz tam ECO SPIRIT oraz topór CHIGO dla samuraja. Wracaj windą na górę, a następnie do pokoju z portalami. Nie przenoś się jeszcze do Jacquesa, ale wejdź w żółte drzwi. Przebiegnij pomieszczenie, dostań się do następnego pokoju i goń windą na górę. Wyposaż Samanosuke w topór, przebiegnij planszę i otwórz drzwi z czerwonym glutem. W środku znajdziesz YELLOW VEST (nowy szlafrok) oraz czerwony dysk. Teraz do pokoju z portalami i przekaż go Jacquesowi.

Wsadź dysk w odpowiednie miejsce ołtarza i odblokowuje ostatnie już drzwi. Nagraj stan gry, wejdź tam i przebiegnij korytarz. Wejdź w bramę. Oto i boss, dwugłowy pies. Pomocne przy jego atakach okażą się lewitujące pierścienie. I tyle. Po wygranej zassij dusze i uciekaj schodami do pociągu.

Nagraj grę i jako Samanosuke przejdź przez czerwone drzwi i dalej korytarzem, otwórz sobie pudło z POWER JEWEL. Teraz przez bramę i witamy Michelle.

Wystrzelaj przeciwników i sprawdź pudło po lewej. Znajdziesz SOUL BARCELET. Możesz wejść do kanałów, gdzie po krótkiej przeprawie znajdziesz 10 granatów. Ewentualnie od razu atakuj Notre Dame. Tłucz przeciwników, zejdź do podziemi. Biegnij, aż do drzwi z niebieskim glutem i przejdź przez nie. Znajdziesz się w komnacie z obrotowymi ostrzami. Odszukaj drzwi koło magicznego lustra. Zasejwuj i do środka. Trudna walka. Wejdź do tajemnego przejścia, gdzie znajdziesz raport. Pora na wizytę w zoo. Wejdź po schodkach i zabierz leki. W kuble nieopodal czeka ECO SPIRIT. Masz dwie ścieżki do wyboru. Biegnij w lewo, ale wcześniej nagraj stan gry. Teraz prosto przed siebie, aż do drzwi na końcu. Zanim w nie wejdziesz rozwal kubeł na śmieci (ECO SPIRIT). Teraz biegnij przez pokój do jedynych otwartych drzwi (a te z niebieskimi glutami po drodze zapamiętaj). Na zewnątrz załatw przeciwników, zbierz leki, rozwal kubeł kryjący ECO SPIRIT i znajdź mapkę zoo. Teraz w złote drzwi

na końcu. Biegnij w lewo. Znajdziesz książkę MECHA DEMON 1 i kolejny kubeł z ECO SPIRIT. Zejdź po drabinie, podejdź do panelu i wypróbuj dźwignie – drugą od lewej i pierwszą od prawej. Wzbogacisz się o klucz do łodzi (BOAT KEY) oraz karabin (SPS 15+R). Teraz na górę, wbij się w ogromne, podwójne drzwi i biegnij na mijane wcześniej rozwidlenie dróg. Nagraj stan gry i pędź w prawo. Odpal łódkę kluczem. Po dopłynięciu na miejsce, pędź jedyną możliwą ścieżką i właź w podwójne drzwi. Rozwal plugastwo i ogromną roślinę tarasującą przejście. Ustrzel też jajko pod sufitem skrywające ECO SPIRIT. Pod schodami będzie skrzynia z lekami. Wbiegnij w przejście za rośliną. Po animacji zabierz z klatki najlepszy karabin dla bohaterki – SPS 15+G i zabij wrogów. Zgarnij leki i otwórz klatki włącznikiem na ścianie. Pora na Samanosuke.

Podnieś z ziemi SOUL BRACELET. Dzięki niemu przekażesz dowolnemu bohaterowi dusze, które łyknęła Michelle. Wyjdź z pomieszczenia. Załatw zwinne maszkary i ustrzel pod schodami jajo z ECO SPIRIT. Wyjdź na zewnątrz. Pędź do łódki i płyń z powrotem do zoo. Wysiądź z łajby i schodami w górę. Mijając magiczne lustro podpakuj miecz KUGA do poziomu drugiego. Koniecznie. Teraz wybierz na rozstaju lewą ścieżkę i odszukaj drzwi z niebieskimi glutami. Pamiętasz je? Oczywiście, że tak. I właśnie teraz je otworzysz. W środku znajdziesz LAB BUILDING KEY. Teraz pędem do łodzi i z powrotem do budynku gdzie Michelle ubiła ogromną roślinę. Są tam zamknięte drzwi, więc klucz się przyda. Znalazłeś? Za drzwiami jest sporo siekania, ale też prosta ścieżka z drzwiami na końcu. Zanim w nie wejdziesz, odszukaj sobie pudło z ONI JEWEL i kilka skryptów do czytania. Nagraj stan gry i stań do walki z Guildensternem. Po walce zgarnij dusze i obejrzyj filmiki. Podnieś książkę i rozwal kubły (ECO SPIRIT).

Teraz przełącz się na Francuza i powalcz trochę z Heihachim. Biegnij przed pociąg i zabierz ECO SPIRIT. Zabij ptaszory i pędź na górę do zamku. Wejdź w drzwi. W skrzyni znajduje się mapa zamku. Wyposaż się w ognisty miecz, uzupełnij moc w źródełku i specjalnymi atakami pozapalaj cztery pochodnie na środku placu. Dostaniesz się w ten sposób do skrzynki skrywającej klucz do głównej bramy. Wewnątrz postaraj się tak huknąć w pochodnię, aby pułapka wyłączyła się na stałe. Teraz ruszaj w stronę nieodwiedzonych wcześniej drzwi. Za pomocą pierścieni przeskocz na drugą część zamku i rozwal pokraki. Jeśli ocalisz wieśniaka – dostaniesz zioła. Podejdź do portalu i przekaż Samanosuke MAIN GATE KEY.

Usiekaj samurajem bandytów i przejdź przez główną bramę. Biegnij jedyną ścieżką, rozwal kubeł (ECO SPIRIT), podnieś mapkę i atakuj jedyne drzwi (uwaga na magów). Idź przed siebie, rozwal paskudną roślinę na końcu ścieżki i zabierz SUN CREST. Wracaj tam gdzie zaczynałeś zabawę samurajem i otwórz malutką bramę po lewej za pomocą słonecznego gadżetu. Wewnątrz znajdzie się

kolejny ECO SPIRIT, statua z duszami, lodowe strzały i RED EYE STONE, który niezwłocznie przekaż Francuzowi.

Jako Jacques otwórz metalowe drzwi obok magicznego lustra i wepchnij czerwone oko w statuetkę na ścianie. Teraz musisz łazić po symbolach w takiej kolejności, aby aktywować kolejno słońce, księżyc i gwiazdę. Nie pomieszaj kolejności, bo stracisz nogi. Zagadka składa się z trzech coraz trudniejszych części. Rozpracuj wszystkie, a odblokuje się dalsza część drogi. Biegnij w dół, utłucz świecące ludki, rozbij skrzynie, a kiedy wypuszczą z siebie latające pierścienie, cofnij się kilka kroków i wskocz na górę. W ten sposób dotrzesz do rośliny. Zeskocz na dół i zabij. Po walce zabierz ze skrzynki POWER JEWEL, odblokuj bramę, wyjdź do głównego korytarza i pędź na dół, aż do drzwi. Tutaj czeka Cię trochę bicia, ale to czysta radość. Po rozwaleniu wieśniaków zniszcz skrzynie i uwolnij latający pierścień. Skorzystaj z niego, a dostaniesz się na górę i zdobędziesz ORANGE VEST dla wróżki. Wracaj teraz na dół, dostań się do teleportu i przełącz na samuraja.

Nagraj stan gry. Pędź przez główną bramę, a następnie jedyną możliwą ścieżką aż do schodów. Teraz korytarzem w górę i wbij się w pierwsze drzwi po lewej. Ubij małpoluda i wejdź na świecący portal. Wracasz na stare śmieci. Biegnij przed siebie, ubij ogromną roślinę blokującą drogę i wejdź w drzwi za nią. Zasuwaj schodami na górę i wejdź do środka. Biegnij znaną ścieżką i wejdź na schody. Na dachu czeka Cię ciężka przeprawa z mięśniakami. Otwórz skrzynię i łyknij RED KEY. Wejdź w portal, wracaj do zamku i przekaż Jacquesowi nowy klucz.

Biegnij schodami w dół, aż do miejsca, gdzie walczyłeś z przerośniętą rośliną. Dzięki kluczowi odblokujesz czerwone drzwi. Po krótkiej animacji zasiekaj stwory i zabierz ze skrzyni apteczkę. Wracając spotkasz Heihachiego, który wręczy Ci TRIANGLE KEY. Teraz schodami na górę i na taras. Zejdź na sam dół zamku, dokładnie tam, gdzie przyjechałeś na początku kolejką. Odblokuj stalowe drzwi nowym kluczem. Zabierz ze środka korzeń, leki i wyjdź na zewnątrz. Posadź zdobyty korzonek pod murem obok rosnącej tam rośliny i przełącz się na Samanosuke.

Zejdź po ogromnej roślinie na dół muru. Rozwal wrogów, odszukaj kolejne dwa ECO SPIRITS, leki i zniszcz dużą roślinę blokującą przejście. Wejdź do środka, zabierz zębatkę (IRON GEAR), dwa ECO SPIRITS i notatki. Oddaj zębatkę Francuzowi.

Użyj IRON GEAR na bramie nieopodal i pociągnij za lewarek. Wejdź do środka, idź przed siebie, bij, odszukaj leki, a potem ponownie przejmiesz kontrolę nad Michelle.

Biegnij w stronę zamku, zbierz SOUL BRACELET i wejdź do środka. Czasem zaczekaj na małego chłopaczka. Nagraj stan gry. Michelle ma prostą ścieżkę i żadnych zagadek. Po prostu biegnij przed siebie, zabijaj, a po drodze nie przegap skrzyni z granatami. To krótki epizod. Pora na Samanosuke.

Podnieś SOUL BRACELET i wejdź w bramę. Biegnij dokładnie tak jak Jacques. Włączy się zagadka, gdzie zmuszony będziesz powtarzać zapamiętany ciąg guzików. Rozwiązanie to – góra, dół, trójkąt, X, O, dół, góra, kwadrat, lewo, X, X, prawo. I po krzyku. Jeszcze szybki pojedynek z kilkoma pokrakami i Samanosuke musi rozprawić się z dwugłowym psem. Masakra. Ale zasejwowałeś przed chwilą, prawda? Teraz Jacques.

Wejdź w drzwi obok. Ubij zło i cały czas do przodu. Przeskocz przepaść, rozwal skrzynie (ECO SPIRIT) i wyjdź. Pora na animację i zmianę lokacji. Nagraj stan gry. Rozwal skrzynię, a uwolnisz latający pierścień. Wbiegnij na lodowy blok i złap się pierścienia. Skała zacznie płynąć. Prędko łap się kolejnych pierścieni, bo inaczej lodowa łódka zatonie, aż dotrzesz do brzegu. Nagraj stan gry – rozdzielisz się z Samanosuke. W środku złap za czerwony lampion otwierający czerwone drzwi. Zbierz ECO SPIRIT, rozwal skrzata wybiegającego ze skrzynki. Przełącz niebieski lampion i szybko czerwony, a następnie w biegnij w niebieskie drzwi, które mijałeś przy wejściu. Szybko, inaczej się zamkną. Wbiegnij do środka, uwolnij ze skrzyni latający pierścień, rozwal wieśniaka, zbierz ONI ARMY BOOK, a w głębi ekranu odkryj tajemne przejście za ścianą (mocniej w nią puknij). Będą tam leki i posąg z duszami. Wróć do początku i otwórz czerwone drzwi. Wbiegnij w korytarz po prawej i przeskocz nad przepaścią za pomocą świeżo zdobytego pierścienia. Przełącz żółty lampion, prędko zawróć, skocz nad przepaścią, a następnie pociągnij za niebieską lampę i wbiegnij w żółte drzwi. Rozwal ścianę i nagraj stan gry. Zeskocz do dziury i zniszcz dwa mięśniaki. Z paszczy posągu wyjmij ONI ARMY ORB. Po krótkiej animacji bierz się do dzieła. Przebijaj się przed siebie i niszcz wrogą armię. Nie ważne ilu utłuczesz. Byle przed siebie. Ścieżka jest jedna, podzielona na sekcje. Po drodze znajdziesz mapę. Sugeruję zostać na polu walki, aż do momentu, gdy liczba zebranych dusz pozwoli zmaksować cały ekwipunek – dobijcie pasek do minimum 30 punktów. Dotrzesz do zamku Nobunagi. Nagraj stan gry i wskakuj do windy. Na górze będzie mapa do zebrania. Wyjdź na dach dziurą w ścianie. Otwórz skrzynkę z ONI JEWEL. Wejdź wyżej, skop Marcellusa (nieee... znowu, zemszczę się jeszcze, zemszczę –mac) i właź do budynku przez okienko w dachu. Najpierw schodami w dół po leki, a potem biegnij już jedyną możliwą ścieżką. Zrób save i idź na spotkanie z bossem. Szybka osa szybko umrze. Teraz schodami na górę i czas na kilka animacji.

RANKING ONIMUSHY

Kilka warunków, które należy spełnić na najwyższą ocenę. Oto one:
1. Ukończ grę w mniej niż 6 godzin
2. Zassij nie mniej niż 170 tysięcy dusz
3. Ubij co najmniej 2300 potworów
4. Wykonaj przynajmniej 600 ataków Issen (tnij na ułamek sekundy przed atakiem wroga)
5. Przynieś wszystkie 6 rzeczy z Dark Realm, czyli: trzy pieczęcie (Fire, Wind i Thunder), purpurowy szlafrok dla AKO, miecz Bishamona dla Samanosuke i Ultimate Whip dla Jacquesa. Powinno wystarczyć.

Ach, Wieża Eiffela. Zrób save, zbierz leki, otwórz windę guzikiem i jedź na górę. Wydostań się drabinką na zewnątrz i biegnij po wielkiej drabinie na górę. Teraz sprawdź urwane schody (leki wpadną do kieszeni) i znów na górę. Uwaga! W połowie drogi czeka Cię walka ze znajomym mechem. Łatwa dosyć. Zniszcz robota, a następnie zajmij się elektrycznym jądrem na tym samym piętrze. Wyładowania się skończą, a Ty ruszaj dalej w górę właśnie odblokowanymi drzwiami. A potem schodami. Kilka stopni i Samanosuke będzie zmuszony biec rusztowaniami. Ale ścieżka jest jedna, więc nie ma mowy o zabłądzeniu. Gdy dotrzesz do schodów – goń na górę. Na miejscu zbierz leki i przyzwij windę. Przyjedzie żołnierz, którego trzeba załatwić. Wsiadaj i jedź. Po wyjściu z windy wyssij dusze z posągu i zasuwaj do przodu. Nagraj stan gry, stunninguj broń i biegnij na dach gdzie czeka przebudowany nieco Ranmaru. Bij specjałami i poprawiaj zwykłymi ciosami. Po walce i filmiku...

Jako Francuz biegnij do świątyni Honnoji. Tłucz potwory okrutnie i tunninguj uzbrojenie. Nie sposób się zgubić. Po tym, jak Jacques obije Ranmaru w krótkiej animacji, podnieś z ziemi zwój i przygotuj się na ostateczną walkę pana policjanta. Lepiej zasejwuj. A teraz schodami na górę i do Nobunagi. Ciężki typ. Zniszcz drania.

Po serii wzruszających animacji samuraj wraca do akcji. Upewnij się, że napakowałeś bronie, przeszedłeś cały trening (w tym CRITICAL TRAINING) i zdobyłeś czarny szlafrok dla wróżki. Wszystko na miejscu? No to zasuwaj schodami do świątyni i roztrzaskaj Nobunagę. Ostatecznie. Walka to kilka etapów, a w każdym z nich musisz zaobserwować rutynowe zachowania Nobunagi. Naklep mu i ciesz się ostatnimi animacjami z gry. Koniecznie zrób ostateczny save, dzięki któremu znajdziesz trochę dóbr w sekcji EXTRA FEATURES.
Do gry warto wracać. ■ ■

LOGA I DZWONKI

Do telefonów Nokia i Siemens

DZWONKI POLIFONICZNE Z GIER

0001 - Bubble Bobble
0002 - Dig Dug
0003 - Halo
0004 - Metal Gear Solid soft
0005 - Metal Gear Solid oldschool
0006 - Mortal Kombat
0007 - Outrun
0008 - Parappa The Rapper
0009 - Street Fighter II
0010 - Soul Calibur
0011 - Street Fighter
0012 - Super Mario
0013 - The Last Ninja
0014 - Xenon 2 The Megablast
0015 - Legend of Zelda
0016 - Legend of Zelda 2

Aby otrzymać dzwonek wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7516, gdzie literki XXX symbolizują numery dzwonka - numery od 0001 do 0016 i postępować zgodnie z instrukcjami otrzymanymi w SMSie zwrotnym.

Aby wysłać dzwonek koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS pod numer 7516w następującym formacie: „NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia, „NEO sXXXX. YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
Gdzie literki XXXXX symbolizują dzwonki- mogą to być numery od 0001 do 0016, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 5zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

LOGA Z GIER

Aby otrzymać logo wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7316, gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
pod numer 7316
Gdzie literki XXXXX symbolizują logo - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

Rainbow Six: Black Arrow - xbox

Boskość
Podczas gry wklep: GÓRA, GÓRA, DÓŁ, DÓŁ, LEWO, PRAWO, LEWO, PRAWO, B, A. Aby wyłączyć kod wklep go ponownie.

Galeria sławy
W głównym menu wciśnij: Lewa Gałka Analogowa, Lewa Gałka Analogowa, Prawa Gałka Analogowa, Prawa Gałka Analogowa, X, Y, B, A, B, A.

Bujingai - ps2

Przejdź grę, aby odlokować:
- poziom trudności Hard - tabelę High Score
- wszystkie filmiki i creditsy - Record Demo Option
- wybór leveli dla poziomu trudności, na którym przeszedłeś grę - poziom trudności Extreme (po przejściu gry na poziomie Hard)

Zbieranie monet
5 monet: filmik reklamowy
10 monet: wywiad z Gacktem
15 monet: filmik z sesji Motion Capture
20 monet: obrazek pierwszego kostiumu Lau
25 monet: drugi kostium Lau
30 monet: obrazke drugiego kostiumu Lau
40 monet: wywiad z Hirokazu Yamadera
50 monet: obrazki przeciwników – Galeria 1
60 monet: wywiad z Maaya Sakamoto
70 monet: obrazki przeciwników – Galeria 2
80 monet: wywiad z Norio Wakamoto
90 monet: obrazki przeciwników – Galeria 3
100 monet: obrazki przeciwników – Galeria 4
110 monet: obrazki Tensaia i Reia Jenrona
120 monet: demo i filmik z TGS'u

Spider-Man 2 - ps2 xbox gcn

Dalej w trybie Story
Kodem jest czytana od końca nazwa developera Treyarch, czyli HCRAYERT. Ten kod dodaje 40% do ukończenia gry i 200.000 punktów bohaterstwa oraz kilka ulepszeń.

Teatr i Arena Walk
Aby odblokować obie te rzeczy po prostu wypełnij wszystkie misje z rozdziałów od 1 do 15. W rozdziale 16 idź do sklepu mając minimum 6.000 punktów i kup rzecz oznaczoną ikonką aparatu – kosztuje 1.000 punktów i pozwala obejrzeć creditsy, intro Treyarch i Actvision. Teraz kup rzecz oznaczoną ikonką pozującego Spideya – kosztuje 5.000 punktów i odblokowuje Fight Arena. Arena znajduje się w magazynie, gdzie po raz pierwszy Spidey walczył z Shockerem. Można tam walczyć z napływającymi w dużej liczbie bandziorami.

Ciekawostka – oskubany Vulture
Udaj się do budynku Chryslera (drapacz chmur obok Empire State Building) i wleź na górę tak wysoko, by znaleźć się na poziomie, gdzie na każdym rogu budynku znajduje się zielona piramidka. Obejdź budynek wokoło, a w pewnym miejscu znajdziesz zielone pióra – jeżeli grałeś w część pierwszą od razu wiesz, o co chodzi – to właśnie tu walczyłeś z Vulture.

Driv3r - ps2 xbox

Ukryte wózki
Miami – GT-40
W trybie Take A Ride w Miami zacznij spod domu Tannera spójrz na mapę i jedź na pierwszy duży most. W połowie mostu skręć w pierwszą ulicę w prawo i wejdź do garażu na jej końcu.

Miami – Gokart
W trybie Take A Ride w Miami jedź do Coral Gables i odszukaj Biltmore Hotel, położony na przeciwko wieży ciśnień. Wejdź w krzaki na tyłach domu i odszukaj wejście do bunkra. Wejdź do środka i wejdź po schodach, zabij Timmy'ego Vermicelli i przełącznikiem otwórz bramę. Przejedź przez bramę i długim tunelem i dalej jedź prosto aż dojedziesz do toru gokartowego. Gokart powinien znajdować się w pit stopie, ale jeżeli go tam nie ma to wróć później.

Nicea – Hot Rod
W trybie Take A Ride w Nicei jedź na lotnisko i skręć w lewo na pasie startowym. Na końcu pasa po lewej powinien znajdować się budynek z trzema parami czerwonych drzwi. Za tymi położonymi najbardziej po lewej znajdziesz Hot Roda.

Nicea – hippisowska furgonetka
W trybie Take A Ride w Nicei jedź do Cagnes Sur Mer. Gdy podjedziesz pod ostatnie wzgórze po lewej powinieneś zobaczyć garaż, w którym znajdziesz samochód.

Nicea – podnośnik
In Take A Ride w Nicei jedź do drogi położonej najbardziej południowy wschód i skręć na zachód obok dużego domu. Skręć w lewo na otwartą przestrzeń i przez ogród, a potem w prawo do garażu. W środku znajdziesz podnośnik – pamiętaj, że wciskając Kółko uruchamiasz podnośnik – przydaje się w korkach, hehe.

Istambuł – fura z lat 30.
W trybie Take A Ride w Istambule wybierz pierwszy punkt startowy. Popatrz na mapę i odszukaj czerwoną linię oznaczającą tory i jedź wzdłuż nich na zachód. Dojedziesz do wagonowni, po prawej stronie za skrzyniami powinieneś znaleźć furkę.

Psi Ops The Mindgate Conspiracy - ps2 xbox

Aby wprowadzić poniższe kody najedź na opcję Extra Content i wciśnij prawy spust lub R1. Pojawi się klawiaturka.

Ułatwienia
Mniejsze obrażenia: 548975 / Mniejsze zużycie mocy PSI: 456456 / Wszystkie moce: 537893 / Nieskończona ilość amunicji: 978945 / Bezgłowie: 987978 /

Tryby gry
Arcade: 05051979 / Coop: 07041979 / Survival: 7734206
Dark: 465486

Nickowie
Nick treningowy: 564689 / Nick miejski: 484646
Nick z pustkowi: 975466 / Nick niewidzialny: 456498

Sary
Sara: 135488 / Psi Sara: 468799 / Samobójcza Sara: 678999

Barettowie
Barrett: 497878 / Barret treningowy 1: 196001
Barret treningowy 2: 196002 / Barret treningowy 3: 196003
Barret treningowy 4: 196004 / Barret treningowy 5: 196005
Barret treningowy 6: 196006

Wei Lu'owie
Wei Lu: 231324 / Smoczy Wei Lu: 978789
Spokojny Wei Lu: 654654

Generałowie
Generał: 459797 / Klown Generał: 431644

Pozostałe postacie
Marlena: 489788 / Tonya: 136876 / Pyro fetyszystka: 231644 / Pyro w bikini: 135454 / Saranae: 65496873 / Jov: 468987 / MP1: 321646 / MP2: 698799 / MP3: 654659 Jack: 698798 / Żołnierz: 365498 / Spalony żołnierz: 454566 Labcoat: 998789 / Doker: 364654 / Komiko: 978798

Dodatkowe misje
Pitfall: 05120926 / Panic Room: 76635766 / Up And Over: 020615 / Stop Lights: 945678 / Gasoline: 9442662 Bottomless Pit: 154897 / TK Alley: 090702 /
Gear Gauntlet: 154684 / Tip The Buddha: 428584 /
Psi Pool: 565485 / Aura Pool: 659785 / Bouncy Bouncy: 568789 / Gnomotron: 456878

Mario Golf Toadstool Tour - gcn

Dodatkowe turnieje
Dodatkowe turnieje można znaleźć po wejściu do cheat menu – wciśnij Start + Z w głównym menu gry.
Hole In One Contest: można do niego się dostać w menu Special Tournaments. Żeby odkryć pozostałe turniej trzeba wybrać Password Tournament i wklepać jeden z kodów:
Target Bullseye: CEUFPXJ1
Hollywood Video Tournament: BJGQBULZ
Camp Hyrule Tournament: OEKW5G7U
Mario open: GGAA241H
Bowser Badlands Tour: 9L3L9KHR
Bowser Jr. Jumbo Tourney: 2GPL67PN
Bowser's Big Blast: 9L3L9KHR
Peach Open: ELBUT3PX

Pola golfowe
Cheep Cheep Falls: wygraj Lakitu Cup w trybie Tournament.
Shifting Sands: wygraj Cheep Cheep Tournament w trybie Tournament.
Blooper Bay: wygraj Sands Classic w trybie Tournament.
Peach's Castle Grounds: wygraj Blooper Open w trybie Tournament.
Bowser Badlands: wygraj Peach's Invitational w trybie Tournament.

POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Gdy piszę ten wstęp, jest środek wakacji, codzienne ulewy i burze, piętnaście stopni na termometrze. Wprost idealne warunki do grania, ale jakoś mnie to nie cieszy. [Kaxi]

▷ Garść plotek...

...na temat premiery nowego dziecka Big 'N'. Według magazynu Game Industry Dual Screen wystartuje w Japonii czwartego listopada, w cenie 19,000 jenów (140 euro) i sześcioma grami. Siedem dni później miałaby nastąpić premiera na rynku USA. Cena wynosić ma 179,99 dolarów, a liczba launch titles ma wynieść jedenaście. Plus wszystkie gry z GBA. I jeszcze jedna niepotwierdzona informacja, choć według niektórych źródeł bardzo prawdopodobna: przed trafieniem na rynek nazwa handhelda ma się zmienić. Czyżby Nintendo Nitro?

▷ Klon Szalonego Złotówy

Szykują się nam kolejne wyścigi na GBA, obowiązkowo z trójwymiarową grafiką, która ma niewiele wspólnego ze słowem "schludna". Ale nie przekreślajmy Smashing Drive przedwcześnie. W grze zasiądziemy za kierownicą taksówki w celu rozwożenia po mieście klientów naturalnie. Miastem tym będzie Nowy Jork i, według słów autorów, mamy odnaleźć podczas zabawy wiele miejsc charakterystycznych dla wspomnianej metropolii. Nie zabraknie naturalnie skrótów oraz power-upów; część tych ostatnich ma transformować naszą w brykę w nieokreślone jeszcze wariacje. Developer obiecuje również bardzo zaawansowaną fizykę świata. Każdy napotkany przedmiot lub obiekt ma reagować ze złotówą, wykluczone są przeniknięcia i tym podobne. Oprócz tego będziemy mogli doszczętnie rozwalić wóz, jeśli nasz sposób jazdy będzie kolidował z rozmieszczeniem zabudowań w mieście. Coś jeszcze? Całkiem sporo. Trzy różne opcje rozgrywki: Arcade, Survival oraz enigmatyczny Head to Head. Dodajmy do tego jeszcze trzy swego rodzaju rozdziały, każdy po trzy trasy oraz czwarty, bonusowy chapter. Wypowiedzi developera brzmią ambitnie i bardzo chciałbym, żeby w praniu wyszło przynajmniej w połowie tak dobrze.

W wersji na GameCube gra była po prostu koszmarna. Tutaj też nie przedstawia się specjalnie zachęcająco.

▷ Newsflash

Japoński oddział Nintendo zapowiedział, że na GBA zmierza pozycja spod szyldu Custom Robo. Przypomnijmy, że niedawno Custom Robo: Battle Revolution trafiło na GCN i okazało się strzelaniną z elementami RPG i szczyptą Pokemonów.

Druga informacja dotyczy Nintendo DS. Otóż w jednym z wywiadów Jeremy Strasuer z Electronic Arts zapowiedział, że Madden NFL 2005 trafi na nowego handhelda Big 'N'. Plotki głoszą, że będzie to jeden z tytułów startowych.

A na koniec ponownie o Advance. Według niepotwierdzonych jeszcze informacji Nintendo ma zamiar wydać na swoją wiodącą kieszonsolkę kolejny rodział F-Zero, o podtytule Climax. Byłaby to już trzecia pozycja z tej serii na "zaawansowanego". Żadne szczegóły nie są znane, ale możemy spodziewać się ich już wkrótce.

▷ I jeszcze jeden i jeszcze raz

Ubisoft wraz z LucasArts planują wydać już 21 sierpnia kolejny tytuł na GBA, oparty na epizodach cztery, pięć i sześć. Chodzi o Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force. Własnoręcznie odegramy najbardziej ekscytujące sceny z całej Trylogii. Nie zabraknie misji naziemnych, gdzie przy pomocy miecza świetlnego wykosimy sobie drogę do końca levelu oraz zadań, gdzie zasiądziemy za sterami X-Winga i tym podobnych. Nawiasem mówiąc wygląda na to, że szykuje się nam kieszonkowe wcielenie Rouge Squadron 3: Rebel Strike. Potwierdzają to zapowiedzi wydawcy, mówiące o, nie licząc podstawowego trybu dla jednego gracza, opcji kooperacji oraz multiplayerze. Graficznie wygląda to wszystko bardzo dobrze. Postacie są wyraźnie narysowane, a tła kolorowe i bogate w szczegóły. Fani Star Wars mogą już zacierać kosmate niczym wookie łapki.

Superrrb! Wygląda jak remake klasycznych starwarsowych pozycji ze SNESa! Bierzemy w ciemno...

▷ Sega Szturmuje DS!

Już w trakcie ostatniego E3 dowiedzieliśmy się o Sonic DS oraz Project Rub. Teraz do tej gromadki dołączyły Super Monkey Ball DS, Puyo Puyo DS oraz Phantasy Star Online DS. Pierwszy tytuł będzie zapewne zbliżony do przygotowywanego przez Namco Pac-Mana, czyli kulką sterować będziemy za pomocą palca. O żelkowej wariacji „Niebieskich" na temat tetrisa nic na razie nie wiadomo. Za to nowe PSO obsługiwać będzie bezprzewodową sieć, touch screen, a także wbudowany mikrofon. Tym samym stanie się pierwszym tytułem korzystającym z tego sprzętu. Daty premier nie są jeszcze znane, ale liczymy, że przynajmniej część z nich pojawi się podczas premiery.

▷ Simsy na dwóch ekranach?

Coraz więcej wydawców zaczyna ujawniać szczegóły projektów, przygotowywanych na nadchodzące handheldy od Sony i Nintendo. Tym razem Electronic Arts potwierdziło, że na NDS zmierza The Urbz: Sims in the City. Co cieszy, ta wersja zapowiada się na najbardziej wyjątkową ze wszystkich platform. Dwadzieścia cztery obiekty, pięć mini-gierek, siedem postaci oraz osiem zwierzaków – to wszystko ekskluzywnie

dla Dual Screen'a. Nie robi wrażenia? Czytajcie dalej. Oprócz tego EA zapowiedziało wykorzystanie dotykowego ekranu jako podręcznego menu oraz "manipulatora genami" (słowa przedstawiciela firmy, prawdopodobnie posłuży do krzyżowania zwierząt). Bardzo możliwe, że to jeszcze nie wszystkie jego funkcje. No i na sam koniec: The Urbz na DeeSie będzie obsługiwał bezprzewodowy multiplayer! Niestety, nie wiadomo jeszcze na ilu graczy. Przypomnijmy, że maksymalna liczba połączonych DS'ów to szesnaście. Data premiery została ustalona na listopad.

▷ Konwersje... z GameCube?

Po zapowiedziach FF: Crystal Chronicles na NDS, szykuje się nań kolejny multiplayerowy roleplay. Tym razem Nintendo planuje wydać na nadchodzącego handhelda port The Legend of Zelda: Four Swords. I chodzi tu raczej o wersję z kostki, a nie z GBA. Połączymy się dzięki bezprzewodowej sieci, a Eiji Aonuma (jeden z twórców) obiecuje wykorzystanie możliwości touchscreena. Nie podano daty premiery, ani nie udostępniono jeszcze żadnych screenów.

▷ Opóźnienie...

Wyczekiwany z utęsknieniem przez Japończyków Mother 3 nie ukaże się w tym roku. Tytuł ów od wielu tygodni plasuje się w pierwszej dziesiątce najbardziej wyczekiwanych gier w ojczyźnie konsol. Producent Shigesato Itoi powiedział, że ukończono do tej pory 60 procent prac i uważa, że pozycja ujrzy światło dziennie pod koniec roku 2005. Póki co nie planuje się premiery poza Japonią.

▷ Zabawy z czasem

Firma EnjoyUp ma szansę zawojować rynek gier na GBA, a to za sprawą swojego nowego projektu Chronos Twin. Gra zapowiada się bowiem szalenie intrygująco – akcja toczyć się będzie na podzielonym ekranie (w trybie dla jednego), ale na obu będzie widoczny nasz bohater. Z tym tylko, że w odmiennym czasie, a wydarzenia na jednym ekranie mają kształtować świat widoczny na drugim. Przynajmniej według producenta. Całość może okazać się kiszką, ale trzymamy kciuki za ten tytuł. Tylko czy przypadkiem nie pasowałby bardziej na DeeSie? ■■

Pokemon Emerald

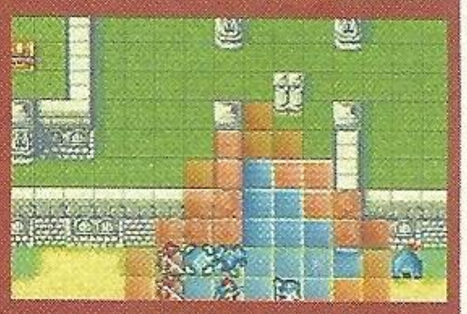
Mnożą się jak króliki, hehe. Pokemon Emerald, bo taki nosi tytuł, ma być dla edycji rubinowej i szafirowej tym, czym był dla Red i Blue Pokemon Yellow. Emerald trafi do japońskich posiadaczy GBA już szesnastego września, w pakiecie z Wireless Adapterem. I wykorzystanie tego ostatniego, to pierwsza nowość, jaką znajdziemy w PE. Kolejną są dwa całkowicie nowe tryby. Pierwszy, o wdzięcznej nazwie Battle Dome, to coś na wzór Pokemon Stadium, gdzie gracz będzie walczył używając drużyny składającej się z trzech kieszonkowych potworów. Druga opcja to Battle Tube. Tutaj zadaniem gracza będzie wydostanie się z labiryntu, a przy okazji stoczenie wielu pojedynków. Szkoda tylko, że nie możemy liczyć na jakiś zauważalny skok jakościowy w sprawie grafiki. Data premiery poza Japonią nie jest znana.

Fire Emblem

Klimaty fantasy to coś, co bardzo mi odpowiada. Strategię utrzymaną w tej konwencji i to od twórców wspaniałego Advance Wars przywitałem z otwartymi ramionami.

▷ Wprawdzie seria sięga korzeniami ośmiobitowego NESa, ale podobnie jak większość z Was, nigdy wcześniej nie miałem z nią styczności. I teraz myślę, że mam czego żałować. Jeśli chodzi o grywalność, Fire Emblem nie ustępuje obu częściom Advance Wars. Rozgrywka jest bardzo podobna w obu pozycjach i każdy miłośnik AW odnajdzie się bez problemu. Choć oczywiście jest tu wystarczająco dużo różnic, by nie poczuć się jak w mission packu. No tak, zasady są podobne, ale całkiem odmienna jest cała otoczka. I to jest ogromny plus. O wiele bardziej przekonują mnie wędrujące bandy rzezimieszków, dzielni rycerze, magowie i obdarzone mocą artefakty. Wiem, że to moje osobiste odczucie i nie musicie się z nim zgadzać, ale faktem jest, że klimacik jest całkiem niezły.

A jak się walczy? Na ograniczonej planszy o zróżnicowanym ukształtowaniu terenu rozmieszczone są jednostki nasze oraz wrogie. Każdy wojownik (oraz część przeciwników) ma własną osobowość, ekwipunek i statystyki. Poruszamy się w podziale na tury, podczas których możemy wykonać różne czynności, np. uleczyć się, zaatakować, czy wejść do budynku. Jeśli wybierzemy ofensywę, akcja przenosi się na oddzieloną arenę, gdzie obserwujemy krótką animację. Tak to się przedstawia w ogromnym skrócie. Gra została podzielona na krótkie, przynajmniej na początku, rozdziały. Przedstawiają one następujące po sobie wydarzenia, a ich przebieg to plątanina dialogów i walki. Tekstu jest o wiele



więcej niż w Advance Wars. Fabuła rozwija się dynamicznie i jest stosunkowo ciekawa, jednak może odrzucić osoby nie przepadające za czytaniem dziesiątek linijek tekstu. Rozmowy są tu traktowane na równi z walką, więc jest co przewijać. A podczas nich towarzyszą nam ręcznie rysowane tła oraz popiersia postaci, które prezentują się bardzo okazale.

Grafika podczas walki nie robi piorunującego wrażenia. Postacie i budynki są dość małe i karykaturalne. Kolorystyka również nie powala, ale trudno jej zarzucić coś poważnego. Nieco lepiej prezentuje się animacja podczas bezpośrednich starć. Nie jest to jednak poziom wiele razy wspominanego Advance Wars. Mimo to Fire Emblem to kolejna obowiązkowa pozycja na GBA. Szczerze polecam i już zacieram rączki w oczekiwaniu na kolejny epizod, który zagości na GCN. ■ ■

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Inteligent Sys.
- **Liczba graczy:** 1-4

9.0

A od tego raczej z daleka

Catwoman – izometryczny platformerek, w którym skaczemy po dachach zbierając klejnoty i trzaskając z bata. Grafika jest biedna jak mysz kościelna, a sterowanie upierdliwe. Rozgrywka nudna do potęgi, a z wykonywania kolejnych wytycznych nie płynie żadna satysfakcja. Zero przyjemności. **[3/10]**

Tak and the Power of Juju – kolejny kolorowy platformerek z pociesznym bohaterem w roli głównej. Całkiem ładny, ale aż nazbyt typowy. Zwyczajny przeciętniak, który być może spodoba się najmłodszym graczom. Ale z drugiej strony jest multum lepszych gier, jak choćby ostatni Spyro, Crash czy recenzowany gdzieś tu obok Donkey Kong Country 2. Naprawdę nie warto inwestować w Taka. **[5/10]**

Mario Golf: Advanced Tour

▷ Jak już pewnie zdążyliście zauważyć przeglądając trzymany w dłoniach numer, Mario Golf: Toadstool Tour na GameCube bardzo przypadł mi do gustu. Tego samego spodziewałem się po kieszonkowej produkcji Camelotu. I nie zawiodłem się. Grę otwiera przydługawe i niezbyt ciekawe intro, ale na szczęście dalej jest już tylko lepiej. Po pierwsze, znajdziemy tu tryb Story, gdzie pokierujemy wybraną przez nas postać na wyżyny golfowego światka. Jest to coś na wzór golfowego RPG. A po drugie, dostępne są prawie wszystkie tryby z dużej konsoli, co bardzo mnie ucieszyło. Również pola golfowe umiejscowione są w podobnych realiach (pustynia, tropikalne wyspy), a sterowanie jest identyczne jak na GrajKostce. Zauważyłem tylko dwa ograniczenia: nie można dowolnie manewrować kamerą oraz podkręcać piłki. Grafika to mocny punkt Mario Golf: Advance Tour. Oczywiście nie sprawia tak miłego wrażenia, jak w przypadku starszego brata, jednak mieszanina trójwymiarowej i pseudotrójwymiarowej grafiki nieźle grzeje procesorki GBA.

Produkcja Camelotu to naprawdę porządny kawałek softu. Polecam każdemu, kto nie może wypróbować dużej wersji. No i to wymarzona pozycja na podróże lub nudną lekcję, bo zawiera multiplayer zarówno po linku, jak i na jednej konsolce. ■ ■

- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Camelot
- **Liczba graczy:** 1-4

7.8

Asterix & Obelix XXL

▷ Muszę się do czegoś przyznać. Otóż kręcą mnie wszelkie próby wciśnięcia na GBA trójwymiarowych gier. Staram się sprawdzić każdy taki tytuł. Padło więc i na perypetie dwójki zabawnych Galów. Najnowsza gra autorów V-Rally 3 to klasyczna platformówka. Do wyboru mamy obu tytułowych bohaterów i możemy przełączać się między nimi w dowolnym momencie.

W podróży przez poziomy obijamy mordy Rzymianom, zbieramy świecidełka (między innymi hełmy i wieńce laurowe) a także natrafiamy na proste zręcznościowe wyzwania, które polegają na wykorzystaniu różnych zdolności Asterixa i Obelixa. Grafika stoi na bardzo wysokim poziomie i stylem przypomina V-Rally 3, ale to żadne zaskoczenie. Gracz wprawdzie wędruje zazwyczaj w korytku, jednak wystarczająco szerokim, by nie nabawić się klaustrofobii. Tekstury mają skłonność do łamania się, ale nie zapominajmy, że to tylko GBA. Dobre jest to, że wciskając spusty możemy obracać kamerę wokół postaci. Bardzo pomaga podczas zabawy.

Asterix & Obelix XXL to ładna i mało wymagająca zabawka. Świetnie się nadaje dla młodszych graczy, ale i starsi, zwłaszcza miłośnicy komiksów i filmów z przygodami Galów, nie powinni się zawieść. ■ ■

- **Wydawca:** Atari
- **Producent:** Atari
- **Liczba graczy:** 1-4

7.0

Donkey Kong Country 2

▷ Nintendo nie przepuści żadnej okazji, by przypomnieć swoje największe hity z minionych tłustych lat. I dlatego posiadacze GBA mają możliwość zapoznać się z konwersją jednej z najlepszych platformówek na Super Nintendo.

W DKC2, wbrew tytułowi, gracz przejmie kontrolę nad Diddym oraz Dixie. Gra jest podzielona na trzy części. W głównym trybie przemierzamy kolejne levele zbierając banany, pieniążki, mapy oraz literki układające się w słowo "KONG". Przy okazji skaczemy kolejnym przeciwnikom na głowy, a od czasu do czasu spotykamy bossa.

Druga opcja, w której gracz wciela się tylko w Diddy'ego, to przechodzenie plansz ze Story Mode na czas. Na poziomach porozstawiane są checkpointy, a po osiągnięciu mety wpisujemy się ze swoim czasem na listę.

Ostatnia propozycja to dość rozbudowany zestaw minigierek. Na przykład w wyścigach mamy do wyboru kilka torów oraz liczbę okrążeń, a także czasy za cały wyścig oraz najlepsze okrążenie. W tych

zabawach może brać udział nawet czterech graczy, niestety tylko przy połączonych handheldach. Na GBA nie brak platfomerów, ale DKC2 to jeden z najlepszych. Zwłaszcza, jeśli SNESa widziałeś tylko na zdjęciach. ■ ■

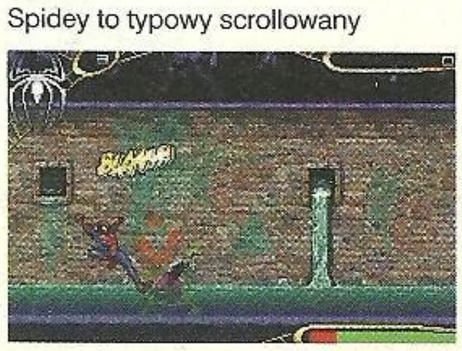
- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Rare
- **Liczba graczy:** 1-4

8.1

Spider-Man 2

▷ Generalnie filmowi (a wcześniej komiksowi) superbohaterowie nie mają szczęścia do gier. Crap albo średniak – tak to najczęściej wygląda. Wystarczy popatrzeć, gdzie trafiła Catwoman w tym Pocket Wariorze. Na szczęście Spider-Man 2 uniknął podobnego losu. Co nie znaczy, że jest jakimś ogromnym hitem.

Spidey to typowy scrollowany platformerek (coś dużo ich w tym miesiącu). Gracz trafia na dwuwymiarowy, średnich rozmiarów kawałek miasta. Ma do dyspozycji ulicę, ściany, dachy oraz niektóre wnętrza domów. Zadania są różne. Czasem trzeba obić mordę kilku cwaniakom, niekiedy rozwieźć pizzę staruszkom, a innym znów razem uratować naukowców z płonącego budynku. Po każdej misji człowiek-pająk otrzymuje punkty doświadczenia, za które może nabyć jakieś combo lub nową umiejętność. Od czasu do czasu trafi się poziom, w którym gracz wędruje po w pełni trójwymiarowym mieście. Niestety animacja nie trzyma wtedy zadowalającego poziomu. Spider-Man 2 wybija się ponad



przeciętność, ale ginie w zalewie zdecydowanie lepszych produkcji. Jednak, jeśli komuś podobał się film i chce więcej tego klimatu, to może spokojnie uderzać. Nie zawiedzie się pod warunkiem, że nie spodziewa się złotych gór. ■ ■

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Activision
- **Liczba graczy:** 1-4

6.7

special guest stars: figo i niedźwiedź!

Winning Eleven 8 szturmem wdarło się na szczyt japońskiej listy przebojów i od razu stało się jedną z najlepiej sprzedających się gier konsolowych w tym roku. Tylko Pokemony i Pachinko są lepsze... W pierwszym tygodniu w ręce fanów trafiło prawie 700 tysięcy pudełek z Zico na okładce. Konami ma zamiar dobić do 1.5 miliona i pobić rekorodowe dotychczas osiągnięcie WE6 - 1.115.000 sprzedanych kopii. I myślę, że się im uda, a zarobiona góra kaski zaowocuje kolejnymi licencjami i dalszym rozwojem naszej ukochanej serii. Uch... Rozmarzyłem się.

txt: Marcellus & Amar
[marcellus@neo-plus.pl]

PES PARTY
WINNING ELEVEN 8 EDITION!

Ale wróćmy do rzeczywistości, czyli moich wrażeń z kilkudziesięciu godzin grania wspieranych Amara impresjami na temat tej wersji „beta" PES4, jak ją ostatnio nazywamy.

Licencji czar

Na początek to na co wielu z Was zapewne czekało, czyli licencje. Już PES3 był jaskółką wiosny w serii, wszak kilka klubów się tam pojawiło. Ale WE8, a co za tym idzie oczywiście PES4, to już zupełnie inna jakość – pojawiły się bowiem w pełni licencjonowane kluby z dwóch świetnych i jednej średniej ligi europejskiej. Mowa o włoskiej Serie A i hiszpańskiej Primera Division oraz holenderskiej Eredivisie. Wszystkie ekipy z tych trzech lig mają oryginalne stroje (w tym reklamy na koszulkach i spodenkach), nazwiska, wygląd graczy oraz... przeterminowane składy. Ale do tego jesteśmy już chyba przyzwyczajeni. Oprócz tego w grze znalazły się kluby z trzech innych wielkich lig Starego Kontynentu – angielskiej, francuskiej i niemieckiej, ale już niestety bez licencji, z poprzekręcanymi nazwami i niektórymi nazwiskami, a także strojami tylko odrobinę przypominającymi rzeczywiste. Można to przełknąć, choć jako fan Premiership trochę ubolewam nad brakiem licencji. Ale kto wie, może w następnej części pojawią się kolejne ligi, jeżeli gra nadal będzie się tak dobrze sprzedawać. Aha, zespołami z tych lig, które reprezentowane są w komplecie można sobie rozegrać cały sezon ligowy, a nawet kilka z rzędu, choć brakuje w trybie League tej głębi, która stała się udziałem po raz kolejny zreformowanej Master League. Ale o tym później. Na dokładkę wrzucono parę klubów z Ameryki Południowej, które kiedyś już w grze były, a także kilka bardziej znanych drużyn z innych krajów, ale to akurat żadna nowość, wszystkie były już w PES3. W sumie znajdziemy w WE8 sto trzydzieści sześć klubów i znany od dawna zestaw pięćdziesięciu siedmiu reprezentacji, wśród których jedyną nowością jest Łotwa.

■ Pozyskanie kolejnych licencji to świetna sprawa. Może w PES4 będzie ich więcej?

Złe wiadomości na początek

A tak, o ile zazwyczaj nie mam nic do zarzucenia serii Konami tak tym razem znalazł się jeden, ale bardzo ważny powód... Gdybym był łagodny, to powiedziałbym, że gra gubi momentami klatki animacji, ale mówiąc szczerze to są momenty, w których niemiłosiernie się tnie i zwalnia, a nawet niemal zupełnie staje. Złośliwi określili to już nawet mianem „bullet time" i nie ma w tym większej przesady – podczas stałych fragmentów gry pod jednym lub drugim polem karnym piłkarze zaczynają się czasami ruszać jak muchy w smole. Co ciekawe, dociekliwie badacze problemu dyskutujący na rozmaitych forach internetowych

odkryli, że ma to związek także z typem stadionu, ilością kibiców na trybunach, kolorami ich strojów, a nawet poziomem trudności. Na obiektach, gdzie trybuny umieszczone są bardzo blisko boiska gra tnie się o wiele bardziej, a na tych, gdzie trybuny są daleko potrafi nie przyciąć się w ogóle. Nieco pomaga zmniejszenie liczby kibiców na trybunach, ale jakoś nie specjalnie uśmiecha mi się granie bez widowni. Nie wiem, czy te problemy z płynnością spowodowane są nowym „silnikiem", który okazuje się za ciężki do strawienia dla PS2, czy też po prostu są wynikiem niedopracowania i szybkiego tempa prac w KCET. Mam jednak nadzieję, że programiści zdołają usunąć ten błąd zanim wydadzą PES4, bo inaczej po raz pierwszy PES dostanie ocenę poniżej dziewiątki...

Oprócz tego nie potwierdzono dotychczas żadnych trybów online, ale na PS2 nie będzie go na pewno, bo Konami nadal nie dopracowało tego elementu. Na PC i Xboksie sprawa teoretycznie jest prostsza, ale to nie znaczy, że takie tryby się pojawią. Ile można czekać? Przecież pierwsze plotki na ten temat pojawiły się już przy WE6/PES2 bodajże.

Myśl taktyczna rządzi

O ile w poprzednich trzech częściach zmiany były raczej kosmetyczne i ogólny charakter rozgrywki nie ulegał większym zmianom – ot, niektóre części były bardziej defensywne, a inne bardziej nastawione na atak, to w przypadku WE8 na głowie stanęło niemal wszystko, co dotychczas znaliśmy. Niestety, nie wszystkim starym fanom serii przypadną one do gustu, bo gra jest po prostu zupełnie inna. Przede wszystkim rozgrywka jest zauważalnie wolniejsza i bardziej realistyczna, a gra niebezpiecznie przybliżyła się do tego, co możemy oglądać w TV. A to dobrze i źle jednocześnie – da się bowiem zagrać taki mecz, jak pamiętne Holandia – Czechy z Euro 2004, ale da się zagrać też nudną paść, gdzie jedna z drużyn

broni się i tylko czasami kontratakuje, a druga próbuje przebić się w ataku pozycyjnym. Co jest oczywiście i trudne i frustrujące i na dodatek nieustanny atak wcale nie musi przynieść nam korzyści, a wręcz przeciwnie – zdarzały mi się mecze, które remisowałem lub przegrywałem cały czas atakując i oddając masę strzałów. Szczególnie ze słabszymi przeciwnikami goszczącymi na Nou Camp mojej Barcy. A teraz przypomnijmy sobie wypowiedzi różnych trenerów, o tym, że ich piłkarze nie lubią ataku pozycyjnego, wolą mieć miejsce i męczą się potwornie, gdy przeciwnik nie chce śmielej zaatakować... Co z tego wszystkiego wynika? Ano to, że WE8 przestało być grą preferującą gwiazdorską obsadę – nie trzeba grać najmocniejszą drużyną w grze, żeby odnosić sukcesy. Można próbować grać słabszymi teoretycznie zespołami, bo metoda polegająca wyłącznie na długich podaniach do napastników i liczeniu, że dajmy na to Owen lub Henry wygra pojedynek biegowy lub minie przeciwnika w sytuacji jeden na jeden nie bardzo przynosi efekty. Oczywiście, umiejętności techniczne i szybkość zawodników są pomocne, ale przegląd sytuacji jest ważniejszy. W WE8 wygrywa zagranie w tempo do urywającego się napastnika, rozegranie piłki na obiegnięcie przy linii bocznej, szybkie przerzucenie piłki z jednego skrzydła na drugie lub rozegranie z klepki na małej przestrzeni. Ale i tak najważniejsze jest odebranie piłki przeciwnikowi, gdy ten zaczyna budować swój atak lub chce szybko wyjść z kontrą – po takich stratach strzela się najwięcej bramek w rzeczywistości

Świetnie rozwiązano sprawę kontuzji – poprzednio od razy było wiadomo, że jak zawodnik charakterystycznie zwija się z bólu po faulu to załapał kontuzję, a sędzia na pewno pokaże brutalowi kolorowy kartonik. Teraz tak nie ma – gracz jest znoszony z boiska na noszach i dopiero po pewnym czasie na nie wraca lub nie. Czasami zdrowy, czasami lekko kontuzjowany, a czasami w rogu ekranu pojawia się ikonka z karetką i już wiemy, że jest niedobrze. Zdarza się też, że od razu wiadomo, jak poważna jest kontuzja, ale opisany przed chwilą motyw jest o wiele częstszy. Faulujący też nie zawsze dostanie kartkę, ale jeżeli wiemy, że sędzia jest dość wyrozumiały, to możemy na własną rękę (a raczej nogę) wymierzyć podlecowi sprawiedliwość...

Nowe zwody powodują, że warto porzucić analoga i powrócić do cyfrowego sterowania.

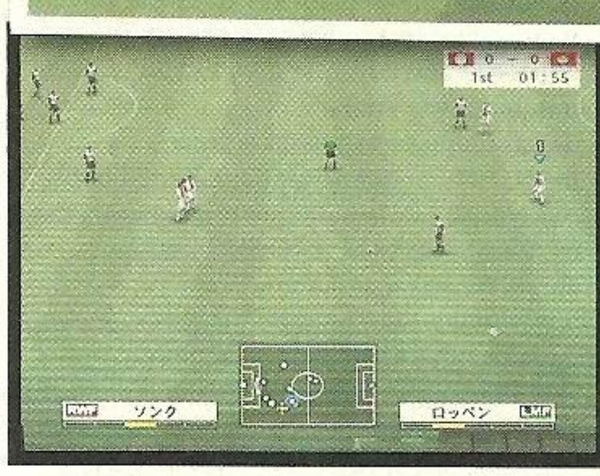
i w grze także. Takie przynajmniej odniosłem wrażenie, po tym jak musiałem zrewidować swoje poprzednie taktyki zdobywania bramek. A także grę obronną, która w graniu z konsolą poważnie karze olewanie sobie pozycji zawodników – złym pomysłem jest na przykład ściąganie do pomocy obrońców, gdy midfielderzy nie radzą sobie za dobrze. Konsola tylko czeka, aż obrońca złamie linię i natychmiast bezlitośnie to wykorzystuje posyłając precyzyjne podanie do wbiegającego napastnika lub świetnie w tej części włączających się do ataku pomocników, gdy strikerzy cofają się po piłkę. Również bieganie non-stop z R1+Kwadrat nie przynosi spodziewanych rezultatów. Owszem nasi stoperzy piłkę zazwyczaj odbiorą, ale czasami potrafią sobie także przeszkodzić i wpaść na siebie, albo też piłka wybita przez jednego z nich trafi w drugiego. Podwajać trzeba więc z głową i najlepiej tam, gdzie przeciwnik nie ma zbyt dużego pola manewru. Czyli przy liniach bocznych oczywiście. No i zdecydowanie nie radzę liczyć na to, że konsola sama za nas odbiór piłki załatwi.

Denilson potrzebny od zaraz

Niemal całkowicie zmieniono system dryblingów wzbogacając go o masę bardzo przydatnych w nowym systemie gry sztuczek. Powiedziałbym, że nawet niezbędnych – bez nich nie dałoby się rozerwać szyków obronnych przeciwnika. Jedną z najważniejszych nowych umiejętności jest obrócenie się nad piłką w kierunku bramki przeciwnika. Wciskając R2, gdy zawodnik wolno drepce lub stoi, a także trzymając R2 podczas biegu, ale puszczając na moment kierunek sprawiamy, że zawodnik odwraca się w miejscu twarzą do bramki atakowanej – użyteczna rzecz na skrzydłach i podczas wyprowadzania ataku pozycyjnego. Nie trzeba mozolnie zawracać, można raptownie zmieniać kierunki, zwodzić i w ogóle takie przystanięcie jest bardzo przydatne także w rzeczywistości – na przykład skrzydłowi bardzo często tak przecież robią, przed próbą minięcia przeciwnika. Co ciekawe, w poprzednich PES'ach nie dałoby się tego w żaden sposób wykorzystać, obrońca odbierał gałę nawet w pełnym biegu metodą na taran. Ale w WE8 piłkarz stojący tak z piłką ma pewną przewagę nad defensorem – może na przykład bardzo szybko wypuścić futbolówkę w bok na pewną odległość i spróbować minięcia lub zrobić malutki sidestep. To nie jedyne nowe zagranie, ale chyba najważniejsze i niezastąpione, gdy mamy szybkich skrzydłowych, ale przydatne także dla rozgrywających i obrońców, bo pozwala na celniejsze podania. No i od niego zaczynają się następne zwody, które można nawet łączyć w komba, ale o nich innym razem.

Podanie, bieg i strzał...

W Winning Eleven 8 znalazł się nowy rodzaj podania – mocniejsze i dłuższe przytrzymanie X'a skutkuje podaniem do oddalonego zawodnika. Po przyzwyczajeniu się do tego zagrania zniknąć powinien problem denerwującego podawania na minimalne czasami odległości do krytych zawodników. Czasami przydaje się też kombinacja zatrzymania z R2 z lekkim wyłożeniem sobie piłki (R1+L1) – celniejsze są wtedy podania na duże odległości, a także mocniejsze strzały. A właśnie, strzały – prawda jest taka, że w WE8 zawodnik musi mieć z czego uderzyć, żeby strzał z dystansu był mocny. Nawet najmocniej kopiący zawodnik z tak zwanej krótkiej nogi niewiele osiągnie. Tu przydaje się lekkie wypuszczenie znane już we wcześniejszych wersjach, ale wzbogacone o możliwość wykonania go przez rytmicznie klepanie R1, a także długie, o wiele dłuższe niż poprzednio wypuszczenie R1+R2 podczas zmiany kierunku biegu pozwalające sprinterom nieźle się rozpędzić. Zmalało za to znaczenie biegania z R1 – bieg z R2 jest niewiele wolniejszy, a za to pozwala na większą kontrolę i wykonywanie wielu zwodów. Oczywiście nadal najważniejsze jest wyczucie – nic nie da się zrobić automatycznie, a kombinacje są na tyle trudne, że trzeba je dobrze opanować, by móc się nimi szybko i sprawnie posługiwać. Wracając jednak do strzałów – zmieniła się fizyka piłki – nie zawsze jest lecącym płasko pociskiem, a za to ładnie wznosi się i opada, a mimo to nadal ma potężną moc. Czasami taki strzał wpadnie tuż za kołnierz bramkarzowi, gdy ten nieopatrznie wyjdzie o krok za daleko. To mi się bardzo podoba, dotychczas piłka przy strzałach z daleka musiała wejść niemal w samo okno, żeby bramkarz ją puścił, a teraz czasami wystarcza w miarę celny strzał, ale zaskakujący źle ustawionego golkipera. Zmieniły się też szczurki – bramkarze dobrze je wyłapują broniąc zarówno nogami, jak i rękoma. Wydają się też nieco wolniejsze i mniej celne, a zdobywanie bramek nie jest już w pewnych sytuacjach formalnością.



Bardzo fajną sprawą jest to, że za każdym razem, gdy po meczu towarzyskim przechodzimy do kolejnego losowany jest nowy stadion i inny sędzia, a także pogoda i pora dnia. Tego mi właśnie brakowało, bo granie kilkunastu spotkań z rzędu na tej samej murawie, przy tej samej pogodzie i sędzim, którego decyzje nie mogą nas już zaskoczyć jest nieco nużące. Oczywiście można to także wyłączyć, bo gdy trafimy na stadion z najbardziej kretyńską murawą, jaką w życiu widziałem, to prawie grać nie idzie.

Barthez już nie błaznuje

Bramkarze w ogóle wydają się sprawniejsi, a jednocześnie bardziej ludzcy – przy sytuacjach jeden na jeden interweniują sprawnie i niełatwo

Juve kontra Real i słynny zwód Zidane'a, który z powodzeniem udaje mu się wykonać.

Ten sam mecz i próba przewrotki Trezegueta. Nie oszukujmy się; ten koleś i tak pośle piłkę śladami Arka Bąka... w kosmos.

Nowe sposoby rozegrania rzutu wolnego to rewelacyjny dodatek. Znów jest czego się uczyć.

ich pokonać. Ale za to przy strzałach głową z bliska czasami potrafią się tylko obejrzeć za piłką, podobnie przy niektórych plombach z dystansu. Szczególnie, gdy są zasłonięci. Ale z drugiej strony bronią też wcale często naprawdę nieprawdopodobne, co najmniej stuprocentowe sytuacje, gdy wydaje się, że napastnikowi naprawdę wystarczy tylko dołożenie nogi. Oczywiście popełniają też błędy – już w pierwszym moim meczu bramkarz wybił piłkę wychodzącą na aut bramkowy wprost pod nogi napastnika, a czasami wykazują też dużą niechęć do gonienia za piłką zmierzającą tuż koło bramki na róg. Ale ogólnie są naprawdę solidni, a dopasienie ich całą masą nowych animacji sprawia, że fajnie ogląda się ich w akcji. Nowa jest na przykład animacja, gdy bramkarz ślizgając się na kolanach hamuje po tym, jak mocny strzał przeszedł tuż obok słupka. Fajnie przerzucają też piłę nad poprzeczką i świetnie kładą się przy strzałach po ziemi – te nowe animacje są naprawdę dobre i czasami przykro gryzą się z niektórymi starymi, jak choćby z wyskokiem do płaskiego dośrodkowania, który wyraźnie zaprzecza prawom fizyki.

Poezja w ruchu

Animacja bramkarzy to pikuś przy graczach z pola. Ci są wprost nieprawdopodobnie doładowani nowymi zagraniami. Świetne są efekty fauli, zależne od tego, w którą nogę gracza wjechał przeciwnik i jest ich przynajmniej kilka. Zgranie piłki klatką piersiową też jest niczego sobie. Do tego dochodzi masa drobnych ruchów, takich jak choćby próba przejęcia piłki wysuniętą daleko nogą. Aha, czasami po wywróceniu gracza przez przeciwnika nie rozlega się gwizdek i wtedy widać, jak poszkodowany podnosi w górę ręce i pomstuje na sędziego. Po raz pierwszy ujrzałem to w wykonaniu Tottiego, co wydało mi się niezwykle zabawne i takie... prawdziwe. Obrońca też czasami podnosi w górę ręce w geście niewinności, gdy wydaje mu się, że sfaulował, a mimo to sędzia nie gwiżdże... Prowokuje to czasami przedziwne sytuacje.

Becks świetnie strzela wolne...

Ale na karne mu nie pozwalajcie, heh. OK, wiecie już zapewne, że w WE8 jest możliwość rozegrania wolnego na kilka sposobów. Można do piłki ustawić dwóch zawodników, z których zarówno jeden jak i drugi może strzelić lub wrzucić piłkę w pole karne. Można też zastosować krótkie rozegranie i oddać strzał po wyłożeniu gały. Na razie jeszcze nie do końca to rozpracowałem, ale pomysł wydaje się niezły i wprowadza kolejny element niepewności – będzie strzelał czy podawał? Z lewej czy z prawej? A może rozegra? Dobra rzecz, ale jeszcze chyba nie do końca wykorzystana. Natomiast karne w ogóle się nie zmieniły, obiecanego paska siły Konami nie dodało, ale za to wydaje mi się, że bramkarze nieco lepiej wyczuwają strzały, a także że strzelcy więcej pudłują, gdy z całej siły wskażemy któryś kierunek i wdusimy strzał. Ale może to po prostu ja mam takiego pecha do jedenastek... Mam jednak żal do Konami o ten pasek siły – w porównaniu z poprzednimi częściami karnych odgwizdywanych jest naprawdę dużo i przydałoby się jakieś urozmaicenie i utrudnienie ich wykonywania.

Graficzna rozpusta

Minus nowego silnika gry już znacie, ale warto wspomnieć o niezaprzeczalnym plusie, jakim jest nieprawdopodobny wprost wygląd piłkarzy. Większość z nich do złudzenia przypomina swoje biegające po boiskach całego świata pierwowzory. Ronaldinho się szczerzy, Vieri straszy zawziętą gębą, Zizou błyszczy łysiną, a o szczękę Luisa Enrique można by chyba skały kruszyć. Adriano ma nawet złoty kolczyk – najwyraźniej winningowe zasady dozwalają na takie ozdoby – w grze mu go nikt przecież nie wyrwie razem z uchem. Pojawiła się cała masa scenek rodzajowych, które na początku są fajne, ale później zaczynają nieco nużyć. Przynajmniej niektóre z nich, jak choćby te pokazujące zmiany piłkarzy. Konami na szczęście postarało się o kilka urozmaiceń i tak na przykład czeka się z pewnym niepokojem, na to czy sędzia sięgnie po kartonik, czy też tylko da ostrzeżenie. Podczas wlepiania kary niektórzy piłkarze składają łapki w tym zabawnym, charakterystycznym geście znanym przede wszystkim z włoskich boisk. Fajowa jest też scenka po strzeleniu bramy ze spalonego. Startuje niby standardowo – zawodnicy się cieszą, celebrują, a tu nagle zdziwko i gwałtowna zmiana nastroju... Gdy zobaczyłem ją po raz pierwszy ucieszyłem się jak dziecko z nowej zabawki. Domyślacie się już pewnie, że to właśnie mnie strzelono bramkę, której sędzia nie uznał. Kamień z serca, hehe.
Są też sceny przepychanek, gdy piłkarzyki jak koguciki zderzają się klatami, ale trafiają się bardzo rzadko. Plucia nie zauważyłem.

Brudas Di Vaio: wchodzi ubłocony z ławki.

Wiecie już, że stroje piłkarzy się brudzą, prawda? Ale zapewne nie wiecie, że nie ma to tak naprawdę nic wspólnego, z tym co zawodnik robi na boisku – może się przez cały mecz ani razu nie przewrócić, a i tak gacie mu się zabrudzą... Ma to natomiast niemal na pewno związek z minutą widniejącą na zegarze. Na trop tego drobnego oszustwa ze strony programistów wpadłem, gdy w końcówce meczu robiłem zmianę i wbiegający na boisko piłkarz był już cały ubłocony. Sądzę, że po prostu wraz z upływem czasu gry wszystkie stroje zaczynają się stopniowo brudzić.

Sędzia kalosz

A właśnie, z tego wszystkiego zapomniałbym wspomnieć o tym, że widzimy zasuwającego sobie po boisku bez ładu i składu arbitra. Wszyscy gracze tego chcieli to i mają, ale zmiana jest naprawdę tylko kosmetyczna i jak dla mnie niezbyt istotna. Na dokładkę sędzia mnie czasami stresuje – przyzwyczaiłem się przez te wszystkie lata do tego, że na boisku są tylko moi zawodnicy oraz zawzięci wrogowie, a tu nagle mój piłkarz prawie wpada na sędziego... Reakcja jest szybka i odruchowa – trzeba się zastawić, zrobić zwód lub podać, hehe. Ale powoli się do obecności tych kolesi przyzwyczajam. I gdyby Konami nie zapomniało nauczyć ich korzystania z gwizdka to wszystko byłoby OK... I nie mówię tu o ich decyzjach, tylko o tym, że nie widać, żeby tak naprawdę gwizdali – zabrakło po prostu animacji podnoszenia gwizdka do ust! Do ich inteligencji można mieć kilka zastrzeżeń, ale zazwyczaj sędziują fair i tylko niektórzy z nich są nieco zbyt łagodni lub ślepi i zazwyczaj tylko ostrzegają zawodników lub karzą ich żółtymi kartkami, za to, co niegdyś ukaraliby czerwienią. Ale bywają też arbitrzy ostrzy, więc trzeba uważać. Przynajmniej dopóki nie pozna się ich mentalności, co wydatnie ułatwią nam w PES4 gwiazdki, którymi są opisani. Zapewne jedne z nich oznaczają stopień wyrozumiałości, a drugie, bo ja wiem, może sędziowanie z duchem gry albo spostrzegawczość? Krzaczki nieco utrudniają zapoznanie się z wszystkim tajnikami WE8, co szczególnie dotkliwe może być przy próbie grania w Master League...

Liga Mistrzuniów

Dużo zmian, cała masa – między innymi to, że zawodnikom zmieniają się statystyki podczas sezonu, a także podczas treningów w trakcie przerwy między sezonami. Dobra gra i wysokie miejsce w lidze oczywiście zwiększają ich umiejętności, a słaba postawa w meczach dołuje naszych sportsmenów. To fajny patent. Co za tym idzie inaczej ma się w WE8 sprawa rozwoju młodych graczy, co było dość wyraźnie skopane w poprzednich odsłonach. No i nie zapominajmy o zmianie pokoleń – starzy zawieszają buty na kołku, a młodzi muszą zająć ich miejsce w polu. Oczywiście nie trzeba tego robić – w grze znajduje się ponad 4,500 zawodników, więc z pewnością da się znaleźć młodych i przyzwoicie już wyszkolonych zastępców Maldiniego i innych emerytów. Ale taki wątek erpegowy w PES to fajna rzecz, może zamiast kupowania najdroższych piłkarzy warto będzie postawić na młodych zdolnych? Aha, denerwowało Was granie w ML tymi leszczami, którzy nie potrafili prosto kopnąć piłki? Od WE8 można zacząć przygodę z wielką piłką w pełnym, oryginalnym składzie wybranej ekipy, więc nic już nie stoi na przeszkodzie, żeby stworzyć sobie Legię lub Wisłę i spróbować, czy Żuraw i Sagan dadzą sobie radę z najlepszymi obrońcami. W grze, bo w życiu wiemy jak jest...

Niespodzianka

WE8 jest dla mnie niemal kompletnym zaskoczeniem – podświadomie spodziewałem się PES3 lub WE7 International, ale z biegającym po boisku sędzią, kilkoma nowymi animacjami i sztuczkami technicznymi. Ale, na bogów wszelakich!, nie tego, że klimat rozgrywki tak radykalnie się zmieni. Jak dla mnie na lepsze, bo jest bardziej realistycznie, ale nie każdemu musi przypaść do gustu. Zresztą, jak zwykle, początki z nową odsłoną arcydzieła KCET bywają trudne – stare, dopracowane do perfekcji wielomiesięcznym graniem schematy przestają działać i wiele rzeczy zwyczajnie denerwuje. Ale to zawsze jest kwestia przyzwyczajenia – w końcu zasada, że nowości i zmiany wszelakie z reguły na początku rażą towarzyszy graczom (i nie tylko) od zawsze. Szczególnie w przypadku długich, ciągle rozwijających się serii. Czekam z niecierpliwością na zrozumiałą i PŁYNNĄ wersję. ■■

Sytuacja czasem wymyka się spod kontroli...

Krótka animacyjka przed wybiciem rzutu rożnego. Zmierzamy w stronę Fify? Nie do końca; niemniej jednak dla purystów przydałaby się opcja pozwalająca wyłączyć takie scenki.

PS ONE ZONE

W co grać, jeśli w dalszym ciągu macie PS one

Piąte wydanie kącika poświęconego PS one upłynie w atmosferze gruchotanych kości i łamanych szczęk. Po romansie z horrorami, platformówkami, strzelaninami i grami sportowymi, czas na dokładne sprawdzenie w akcji kilku udanych mordobić. Nieoceniony wkład w rozwój tego gatunku na szarym sprzęcie miały głównie firmy Capcom i Namco, ale jak się okaże nie tylko one. Zapraszam do lektury, a potem – wygrzebania spod ziemi wszystkich tych smakołyków. [Matt]

Na przestrzeni lat Capcom zdobył potężną bazę wiernych mu graczy, którzy w ciemno łykali nawet najdziwniejsze pomysły mistrzów. Nie wszystkie projekty były tak grywalne i uniwersalne jak Street Fighter Alpha 3. Jeśli i Wy należycie do tej grupy, być może warto dać szansę mordobiciu Darkstalkers 3, gdzie w miejsce ludzkich wojowników wpompowano wampiry, wilkołaki i inne, równie pięknie malowane monstra. Darkstalkers 3 nie obyło się bez kilku fajnych patentów. Jednym z nich było wykasowanie tradycyjnego podziału na rundy i trzaskanie się z przeciwnikami aż do utraty kilku, systematycznie napełnianych pasków energii. Tradycyjnie też, jak przy wszystkich nawalankach Capcomu pojawił się tu specjalny pasek, który po naładowaniu pozwalał na grzanie we wrogiego potwora całym workiem błyszczących i eksplodujących kombosów. Specjały uzyskiwało się poprzez kręcenie na padzie półokręgów i ćwiartek, co po kilkudziesięciu meczach kończyło się bolesnymi odciskami. Cóż, walki potworów trzeba lubić, inaczej nigdy nie zaprzyjaźnicie się z tą pozycją. Jeśli jednak mordobicia w trybie jeden na jednego wydają się nudne, spróbujcie ich chodzonej odmiany. Dobrym pomysłem powinna być zabawka o nazwie Fighting Force, gdzie mając do dyspozycji jednego z trzech bohaterów należy przebić się przez kilka pociesznych leveli, wypchanych bardzo odważnymi i równie głupimi przeciwnikami. Fighting Force poza klasycznym biciem oponentów po buziach pozwalał również na dźwiganie i używanie elementów otoczenia (ach, ciskanie automatami zarobkowymi!) oraz korzystanie z broni palnej, w tym wyrzutni rakiet i strzelb. Tryb dla samotników był niezły, zapewniał kilka godzin dobrej zabawy, ale zwyczajnie miękł w porównaniu z multiplayerem, gdzie zaliczało się grę w dwie osoby jednocześnie! Kooperacja to silna strona Fighting Force, zaś tłuczenie nadbiegających ze wszystkich stron, identycznie ponazywanych łajdaków sprawiało jeszcze więcej frajdy. To krótka, ale bardzo intensywna gra. Jeśli tylko macie gdzieś pod ręką towarzysza pada, koniecznie spróbujcie się tą płytką pobawić. Fajnie będzie.

Chodzone mordobicia to strasznie szeroka dziedzina i jeszcze chwilę przy niej posiedzimy. W miarę możliwości sprawdźcie grę JoJo's Bizzare Adventure - komiksową opowieść o człowieku, co szedł w prawo i mocno bił przeciwników. Nie bił ich jednak za nic, o czym szerzej w Story Mode. Bizzare Adventure to typowa propozycja od Capcom, a zatem ślicznie rysowane, płaskie postacie i kaleczące kineskop, 20-ciosowe specjały odpalane wyuczonymi kombinacjami na padzie. JoJo to taki spryciarz, który w ciężkich momentach wypuszcza z siebie ducha, zaś ten masakruje okrutnie przeciwnika. Wszystkiemu towarzyszy fontanna bajerów i rozbłysków. Świat JoJo's jest cholernie wykręcony i groteskowy, zaś gra – łatwa do przejścia. Konsola jest prosta do oszukania i taki już ból tej pozycji. Kolejna gra Capcomu, kierowana wyłącznie dla jej zatwardziałych zwolenników. Być może warto dać szansę temu prekursorowi Viewtiful Joe. Skusicie się? Aha, koniecznie sprawdźcie podobne, ale nieco lepiej skonstruowane i urozmaicone Strider 2. Opowieść o zamaskowanym, charyzmatycznym ninja siekającym wszystko, co pojawi się po prawej stronie ekranu to jedna z moich ulubionych gier. Znacznie dynamiczniejsza i bardziej przystępna dla ludzi, którzy nie za bardzo polubią się z JoJo.

Na zakończenie, coś pachnącego starą, dobrą szkołą mordobić. Jeśli dzisiejsze nawalanki uważacie za zbyt łatwe i niezbyt wymagające, prawdziwym zbawieniem powinien być niemal 8-letni krążek z grą Mortal Kombat Trilogy. Na Mortalu (i Kombat Korner) wychowało się pokolenie graczy, a trzy gry z serii na zawsze zmieniły rynek komputerowych mordoklepek. Ta trylogia, to zbiór niemal wszystkich zawodników, plansz i ciosów, jakie przewinęły się przez smoczą historię. Wiadra chlapiącej krwi, ładne, duże postacie i przebrutalne maltretowanie kiwających się przeciwników (FATALITY rządzi światem!) na zawsze pozostaną wizytówką serii. Sprawdźcie, czy po tych wszystkich latach Shao Kahn nadal jest niemożliwy do pokonania, a Goro to przerośnięty frajer piekarz. Oldboyom zakręci się łza w oku, zaś młodsi gracze... być może polubią źródłowego, najlepszego jak dotąd Mortala. Grajcie, wspominajcie, a my widzimy się za miesiąc, dokładnie w tym samym miejscu. ■ ■

Darkstalkers 3

STREET FIGHTER ALPHA 3

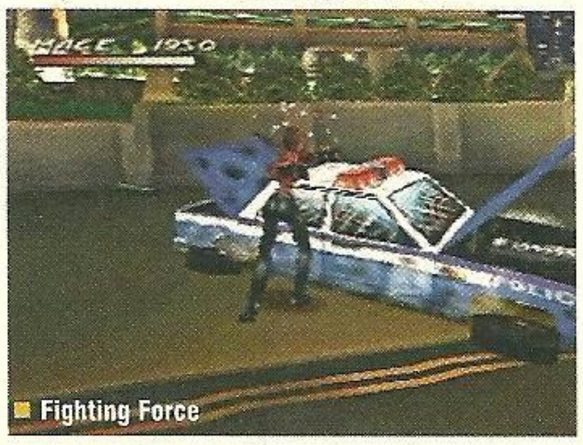
Oto ukoronowanie pięcioletniej pracy programistów z Capcom. Wraz ze Street Fighter Alpha 3 PS one otrzymał najlepsze i najbardziej dopieszczone mordobicie 2D. Po nim nie było już nic. Przy okazji tego turnieju pojawiły się oczywiście stare, znajome twarze – m.in. Ryu, Ken, Chun Li, Zangief, Akuma i Sagat. Powróciło kilku najstarszych, dawno niewidzianych bydlaków jak Blanka, Fei Long, Vega. Gigantyczny gwiazdozbiór Capcom uzupełnił nowymi typami, wśród których znalazł się Cody, Karin oraz... Evil Ryu. Łącznie 30 specjalistów. Sam nie wiem, czemu tak bardzo pokochałem trzecią Alphę. Być może ze względu na jeden z najpotężniejszych, a jednocześnie najbardziej miodnych systemów walki użytych w mordoklepkach 2D. Przed wbiegnięciem na arenę wojownik dobierał odpowiadający mu system wyprowadzania kombosów (jedno, gigantyczne superkombo lub kilka mniejszych, ale znacznie słabszych specjali do użycia w dowolnym czasie) natomiast po rozpoczęciu zabawy czekał na niego prawdziwy sklep z patentami. W 1999 roku po prostu nie było innego, ręcznie rysowanego mordobicia z tak rozbudowanymi opcjami przechwytów, counterów i błyskawicznych recover'ów. Trafiony zawodnik mógł przeturlać się do przodu, do tyłu, bądź (po wklepaniu odpowiednio wyuczonej kombinacji) wstać z naładowanym, widowiskowym specjalem! Ach, działo się!

Street Fighter Alpha 3 umożliwiał też juggle, czyli trzepanie lecącego w powietrzu oponenta. Capcom nie zapomniało o preferujących blokowanie graczach i specjalnie dla nich wprowadziło tzw. Guard Power Gauge, czyli limit ciosów do zablokowania. Przyjmij na klatę o jeden więcej, a otworzysz się na miażdżące wejście przeciwnika. Ale innowacji było więcej. Co powiecie na zbieranie punktów doświadczenia z walk i okładanie nimi statystyk bohatera? A jak Wam się widzą walki w systemie dwóch na jednego? Do tego masa (powtarzam – MASA!) trybów zabawy, rozbudowany trening, czas wczytywania walk skrócony do minimum i tony szkiców z gry do odblokowania! Ledwo łapię oddech!

Street Fighter Alpha 3 pokazała nam dwie rzeczy, przede wszystkim jak POWINNO wyglądać spektakularne i rozbudowane mordobicie 2D oraz jak wycisnąć z szarej machiny wszystkie soki. Cóż za tytuł, atakujcie go bez namysłu.

TEKKEN 3

Z pierwszą konsolką PlayStation już tak było, że po 4-letniej kadencji na rynku gier zaczęła otrzymywać najbardziej smakowite kąski. Jednym z tych najtłuściejszych był Tekken 3, absolutny numer jeden wśród konsolowych, trówymiarowych mordobić, zaopatrzony w drugi, najgłębszy system walki (obok serii Virtua Fighter od Segi). W istocie tak głęboki i tak intuicyjny, że nawet dziś, po upływie kilku lat od dnia premiery, gracze nie ustają w produkcji i dostarczaniu nowych taktyk oraz zagrań dla ulubionych zawodników. Siła megahitu z Namco leżała przede wszystkim w zaawansowanym, łatwym do „ugryzienia" systemie bicia, który wraz z czasem poświęconym na jego zgłębianie pozwalał na coraz bardziej niesamowite sztuczki. Każdy mecz, każde zwycięstwo i porażka uczyły czegoś nowego, owocowały nowymi pomysłami, taktykami i długimi listami samodzielnie skonstruowanych kombosów. Tekken 3 to jedno z tych mordobić, gdzie walący na oślep gracze rozpuszczają się w konfrontacji ze starymi, zaprawionymi w boju żołnierzami. Biblioteka ciosów pęka w szwach. Okazuje się, że tymi kilkoma guzikami pada można wykrzesać tysiące kombinacji, łamań, przechwytów, kombosów i specjałów. Tekken 3 to również najlepszej jakości grafika 3D, precyzyjna i dokładna kamera szalejąca wokół wojowników, przebogaty repertuar charakterystycznych dla serii postaci (ale miśka i ogra to ja bym wywalił, bo normalnie...) oraz całe mnóstwo trybów zabawy (Arcade, VS, Team Battle, Practice, kręgle, chodzone mini-mordobicie) i nagród (w tym filmów CGI) za długi czas poświęcony zabawie. Do trzeciego Tekkena warto wracać, tym bardziej, że w mojej opinii jest to NAJLEPSZY Tekken pchnięty przez Namco na rynek. Szkoda, że potęga Tekkena przyćmiła blask innej, bardzo widowiskowej, dynamicznej i wyważonej serii mordobić - Bloody Roar. Wiele osób nigdy nie sprawdziło jak przyjemnie odkrywa się w niej nowe kombinacje kombosów i transformuje w mordercze bestie. Być może teraz jest dobra pora, by sprawdzić obie części w akcji.


Fighting Force

MK Trilogy

FIGHT CLUB

Krew i honor, czyli wszystko o konsolowych fighterach

Hej wszystkim. Sezon ogórkowy się kończy, a odnośnie bijatyk chyba w ogóle go nie było – masa rzeczy się działa. Nie przedłużając – zapraszam do lektury. [Vince]

Newsy, relacja z kolejnego turnieju bijatyk i początek opisu sposobów walki do jakże genialnego Ninja Gaiden – w tej kolejności. Cały czas pamiętam o pozostałych postaciach do SC2 – na pewno się ich doczekacie! A tymczasem...

EVOLUTION 2004

Na międzynarodowym turnieju bijatyk Evolution 2004 miała miejsce oficjalna prezentacja wczesnej wersji (gotowej w około 40 procentach) Tekkena 5. Z zaprezentowanych krótkich filmików można wywnioskować, że nowe postacie doskonale wkomponowują się w charakterystyczny klimat serii: Feng Wei był chyba najpopularniejszą postacią wybieraną w testach – zarówno ze względu na wygląd jak i mocarny styl walki, Raven wygląda i porusza się jak prawdziwy ninja (szczególnie w drugim stroju), Asuka godnie przejmuje schedę po Jun, a dodatkowo jest wyposażona w obszerny garnitur potężnych zagrań wprost z Aikido. Nowe ciosy i animacje u starych postaci też nie zawodzą. Do przemyślenia jest jedynie na razie gwarantowany damage z poszczególnych (prostych) juggli, które potrafią zabrać ponad połowę energii. Ale można to oczywiście zrzucić na karb niedopracowanej jeszcze wersji.

Przy okazji warto zaznaczyć, że na oficjalnej stronie T5 pojawiły się artworki z postaciami z serii Tekkena. Szczególnie z pannami występującymi w serii. Bardzo apetyczne.

Na tym samym Evolution, poza prezentacją T5, odbyły się oczywiście turnieje w najpopularniejsze bijatyki. Turniej Tekkena 4 został zdominowany standardowo przez Jin-playerów zaś turniej TTT przez Mishima-playerów. Turniej SC2 zakończył się mini-skandalem, ponieważ dwóch najlepszych graczy zażartowało sobie z reszty i zagrało nie swoimi postaciami odwalając „wiochę". Teraz organizatorzy zastanawiają się czy będzie kolejna edycja turnieju SC2... Wszystkie bijatyki 2D zostały zdominowane przez azjatów, szczególnie Umehara Daigo pokazał, że nadal jest najlepszy na świecie, jeżeli nie we wszystkie bijatyki 2D, to na pewno w większość. W sieci krąży też filmik z ćwierćfinałowej walki w Street Fighterа 3: Third Strike, gdzie Daigo sparował całego supera przeciwnika i skutecznie skontrował – liczy się nawet nie tyle stopień trudności, co styl, w jaki to zrobił i jego stalowe, nie - tytanowe nerwy. Rzecz godna zapisu w historii, a zobaczenia na pewno.

HITOMI W DOAU

Niesamowita wieść dla fanów Hitomi z Dead Or Alive 3! Nasza półazjatka półniemka pojawi się w Dead Or Alive Ultimate, czyli formalnie konwersji DOA2 na Xboxa. Tomonobu Itagaki ugiął się pod naciskiem fanów i zamieścił tę bardzo popularną postać w swojej najnowszej grze. Powstaje teraz zasadnicze pytanie – czy można liczyć na pojawienie się innych postaci z DOA3? Oraz, czy przeniesiona żywcem z DOA3 Hitomi nie będzie zbyt przepakowana w stosunku do postaci przeniesionych z DOA2? Gry przecież dużo mniej zaawansowanej, jeżeli chodzi o rozbudowanie ciosów. Ciężko nawet przewidywać wynik końcowy – Team Ninja to jeden z najbardziej tajemniczych zespołów developerskich w Japonii. Ale na pocieszenie można dodać – oni kochają rozpieszczać swoich fanów. Bądźmy więc dobrej myśli.

WAKACYJNE TURNIEJE

W wakacje odbyło się klika turniejów w bijatyki. Po wakacjach krojа się już następne – warto się zastanowić nad wybraniem się na któryś. Najbliższy odbędzie się 18 września we Włocławku. Burst II – turniej Guilty Gear XX, Soul Calibur 2 i Street Fighter 3: Third Strike. Całość organizowana przez Kojiego, u niego też zapisy: burstkoji@hotmail.com – skorzystajcie z okazji póki jeszcze jest czas na zapisy! Po pierwszej edycji wszyscy byli zadowoleni (szczególnie zwycięzcy) – niewątpliwie będzie tak i tym razem.

Linki do filmików z gier i specjalistycznych stron poświęconych poszczególnym bijatykom oraz masę innych rzeczy znajdziecie na forum Neo+ w dziale Fight Club. Wstęp wolny.

TELEPORT 2004

W te wakacje – 9 - 11 lipca – odbył się turniej bijatyk na konwencie wielbicieli mangi, anime, fantasy i gier o nazwie Teleport. Z początkowych deklaracji nie zostało wiele i ostatecznie wielu graczy wykruszyło się jeszcze przed turniejem.

Ostatecznie więc szeroko reprezentujący graczy z Warszawy i Radomia squad Vince + Soul wyruszył samotnie z Warszawy do Gdańska. Po dotarciu od razu skierowaliśmy się do konsolroomu – wchodzimy, a tam kilka TV, kilka Xboxów i kilku organizatorów. I tyle. No dobra – rozkładamy się i jazda w Capcom vs SNK 2. Po jakimś czasie, po jednym z wypadów na kawę, spotykamy z Soulem B' siedzącego na korytarzu – jak się dowiedział, ze gramy już w CvS2 to dostał takiego obłędu w oczach, że myślałem, że nie dojdzie do siebie, hehe. I tak kolejne kilka godzin spędziliśmy na graniu w CvS2. Zdarzyło się też około 20 walk w Dead Or Alive, w których jeden z organizatorów miło mnie zaskoczył, ponieważ umiał co nieco Hitomi i Jann Lee. Około 4.30 stwierdziliśmy, że warto się przespać, szczególnie, że poprzedniej nocy też się nie spało (jak wiadomo Winning Eleven 7 International bardzo pochłania czas). I tak poszliśmy spać. Chociaż spanie na ławce z plecakiem pod głową to średni odpoczynek. O 6.00 ktoś stwierdził, ze już wystarczy tego leniuchowania. Soul powiedział, że idzie spać pod prysznic, B' z kumplem (Onikage) i jego dziewczyna zabrali się za kanapki i kawę, a organizatorzy za puszczanie Korna na przebudzenie.

Dead Or Alive 3

Po przybyciu większości graczy organizatorzy stwierdzili, ze tak właściwie nigdy tego nie robili i, że Vince to osoba, na której należy skupić swoją uwagę. Tak wiec stałem się współorganizatorem. Najbardziej przypadł im do gustu system double-elimination i taki też został zastosowany w tym turnieju. Pojawiło się oczywiście kilka problemów jak: liczba graczy (nie znaczy mała – po prostu nie dało się równo podzielić), masa ludzi nie wiedzących, że turnieje są połączone itp. Nie warto przeprowadzać szczegółowej relacji z turnieju Dead Or Alive, bo po prostu było widać, że niewielu graczy w Polsce zajmuje się tą bijatyką częściej niż od święta. Na końcu zostało 3 graczy + 1 z grupy przegranych i między nimi toczyły się pojedynki o zwycięstwo. Milo zaskoczył Power JJ i Iwan, którzy jako jedyni umieli proste juggle tagowe (jedna zmiana) oraz Hantaro, który naprawdę dobrze używał reversali. Turniej wygrałem ja teamem Ayane - Hayate (czasem Hayate zamieniałem na Kasumi). Przy okazji potwierdziło się, że DOA to bardzo efektowna i medialna gra, bo moje akcje tagowe wzbudzały żywe reakcje publiki. Z najpopularniejszych postaci należy wymienić w kolejności: Kasumi, Jann Lee, Christie, Hitomi, Ayane, Zack, Hayate.

Oczywiście było kilka potknięć, jak choćby niesamowicie przedłużający się czas trwania turnieju, awaria prądu (przez jakąś godzinę nie można było nic z tym zrobić), notoryczny brak przejściówek i dobrych padów itd. Ale, poza tym, nie było źle, a turniej DOA posłużył jako odsiew "niedzielnych graczy" i na następnym w kolejności turnieju SC2 było ich już zdecydowanie mniej. Tylko, że ten trwał dosyć długo – mianowicie od 11 do 21...

Klasyfikacja końcowa:
1 - Vince (Ayane, Hayate)
2 - Hantaro (Christie, Jann Lee)
3 - Power JJ (Kasumi, Jann Lee)
4 - Iwan (Kasumi, Christie)

Soul Calibur 2

Turniej Soul Calibura 2 zaczął się więc bardzo późno, a dodać trzeba, że zaczęli się już pojawiać gracze w Halo (Cegła, później Fil), którzy ostro obstawali przy tym, że ich turniej musi się rozpocząć jeszcze w sobotę ze względu na inne obowiązki graczy. Organizatorzy postanowili przyśpieszyć rozgrywki. Utworzyli cztery grupy, w każdej z nich umieścili po jednym renomowanym graczu i po jednym (losowo), spośród tych, którzy wywarli najlepsze wrażenie w sparringach. Później reszta walczyła o wejście do tych grup. Ostatecznie powstały cztery grupy, z każdej z nich wychodziły dwie osoby. Później powstały kolejne dwie grupy ze zwycięzcami. Soul był w grupie z Adamckym, Nemo i Hantaro, a ja z Jankiem aka Respect, B' i Pitem. W każdym razie z grup wyszli kolejno (I i II miejsce): Soul, Adamcky oraz Vince, Janek. Soul miażdżył wszystkich swoim Raphem, Adamcky fajnie grał Kilikiem i widać, że stara się wykrzesać z tej postaci co tylko można. Z resztą nieźle opracował grę na ring-out, co było widoczne w jego pojedynku z B' w jednej z wcześniejszych faz. Ja grałem jak mogłem, daleko od tego, co bym chciał grać, zaś Janek wziął się za testowanie nowych postaci, z czego najlepiej szło mu dziobanie Raphaelem.

Organizatorzy nie chcieli przyjąć standardowych reguł gry (pierwszych dwóch o I miejsce itd., bez tworzenia kolejnej grupy) i postanowili, że, żeby ukrócić wszelkie spekulacje na temat wcześniejszego rozstawiania zawodników w finale, powstanie kolejna grupa i znowu każdy z każdym. I tak Adamcky, mimo że grał nieźle Kilikiem, a często też zmieniał postać na Astarotha nie wygrał walki. Pan Janek wygrał 2:1 po zaciętym meczu z Adamckym (mogła być niespodzianka) oraz wziął rewanż za wcześniejsze porażki ze mną i wygrał 2:1. Soul pojechał wszystkich bez większego problemu, aczkolwiek ostatnia runda ostatniej walki ze mną była niesamowicie nerwowa, o czym z resztą Soul opowiadał przez całą drogę powrotną. Obu nam zostało po milimetrze energii i najpierw ja się wyrwałem z rzutu, zablokowałem jakąś szybką podcinkę, później Soul nie dał się nabrać na tzw. frame-trapa (w skrócie: pułapka, polegająca na tym, że przeciwnik myśli, że mam opóźnienie po ciosie, a tymczasem mogę od razu atakować), zablokował, wyrwał się z rzutu, odskoczył na bezpieczna odległość i po kilku chwilach czajenia zadał decydującą podcinkę.

Ogólnie wszyscy stwierdzili, że było w porządku, mimo że skończyło się tak, jak się skończyć musiało.

Klasyfikacja końcowa:
1 - Soul (Raphael)
2 - Janek (Ivy, Raphael)
3 - Vince (Kilik, Cassandra, Sophitia, Seung Mina)
4 - Adamcky (Kilik, Astaroth)

Capcom vs SNK 2

Czas na CvS2. Godzina 01.00. Ludzi zostało już bardzo mało (ośmiu...). W międzyczasie zaczął się turniej Halo i w ogóle zastanawiano się czy nie dać B' od razu pierwszego miejsca. Później znalazło się jeszcze kilku (czterech) chętnych i utworzono dwie grupy po 6 osób. W fazie grupowej jak zwykle pozamiatał B', wyszedł też Onikage i Nemo. Z naszej grupy awansował Soul i Hantaro oraz ja. Powstała kolejna grupa (6 osób). Początkowo miało wyjść z niej 3 graczy i walczyć o laury, ale zdecydowano później, że nie ma już sensu. I tak po kolei - B' pojechał wszystkich, aczkolwiek miał pewne problemy z Onikage i ze mną. Mało brakowało a mogłem mu urwać zwycięstwo... Jednak "pan priorytet" Ryo zawsze wyrabiał na koniec, nawet na małej energii. Soulowi raczej średnio szło, bo widać było, że turniej SC2 i późniejsze pokazywanie publice patentów w Ninja Gaiden mocno go dobiły. Zrezygnował z finału turnieju po kilku fajtach. Onikage wygrał ze mną 2:1, ale przegrał z Hantaro i miał gorszy stosunek walk i zajął ostatecznie 3 miejsce. Hantaro zaś okazał się być jednym z wszechstronniejszych uczestników Teleportu, bo wszędzie zaszedł całkiem wysoko. Nemo grał jako jedyny na arcade sticku. Tutaj ciekawostka - miał oryginalnego sticka od Dreamcasta z kablem, który rozdzielał się na 3 końcówki do PS2, Xboxa i NGC! Niestety grał z meczu na mecz słabiej (zmęczenie) i zajął 4 miejsce. Ja za to radziłem sobie całkiem nieźle, jak na człowieka o tak małym doświadczeniu w bijatykach 2D.

Klasyfikacja końcowa:
1 - B' (K – Ryo (2), Ken, Sagat)
2 - Vince (C - Vice/Mai, Akuma (2), Sagat)
3 - Onikage (C - Ken, Ryu, Akuma (2))
4 - Nemo (C – Guile (2), Terry, Ryu)

W całym turnieju zwycięstwo przypadło - Vince'owi (czyli... mi) 1, 2 i 3 miejsce w turniejach - w nagrodę były gry na PS2, karta pamięci do PS2, pad i upominki. Drugi był Soul (1 miejsce w SC2, w pozostałych turniejach w pierwszych szóstkach), który dostał grę na PS2 oraz grę na PS one, trzeci zaś B' (1 miejsce w CvS2, w pozostałych turniejach w pierwszych ósemkach) i dostał grę na PS2 i kartę pamięci do PS one. A dodatkowo satysfakcja i standardowy uścisk ręki prezesa (hi, Seba!), hehe. Warto było pojechać i spotkać się z nowymi ludźmi ze światka bijatyk – było w porządku. ■ ■

Sekrety Ninja Gaiden

Witam w kąciku Ninja Gaiden!
Tak rozbudowanej gry z gatunku chodzonych bijatyk nie mieliśmy od dawna. Skomplikowania systemu oraz liczby ciosów i zagrań zazdrości jej wiele klasycznych bijatyk 3D. Dodając do tego wyśrubowany poziom trudności dostajemy w ręce produkt, nad którym można spędzić naprawdę dużo czasu. Czemu więc nie wziąć się za tę już kultową pozycję i nie pomóc innym graczom, którzy mogą mieć pewne problemy, albo po prostu nie znają wielu ciekawych patentów?

Z takiego założenia wyszedł nieoceniony Soul, który nad NG spędził ostatnio więcej czasu niż nad Soul Caliburem 2! Dostajecie teraz w ręce poradnik (w częściach), w którym postara się Wam przekazać, jak poradzić sobie z każdym z przeciwników na poziomie very hard. Wbrew pozorom to nic trudnego – wystarczy mieć sposób na każdego z nich... A na każdego sposób jest! Ale najpierw kilka istotnych rzeczy, o których wspomnieć trzeba.

Ultimate Technique (UT) – czyli najsilniejszy atak, jaki możemy wyprowadzić podczas walki ze zwykłymi przeciwnikami (nie zawsze tyczy się to bossów). Wystarczy przytrzymać Y i wciągnąć esencję, która zostaje po zabiciu przeciwnika. Są trzy różne kolory esencji: żółta (czyli kasa, za która kupujemy przedmioty, ulepszamy bronie itp.) – po wchłonięciu jednej kulki tego koloru, atak z Y będzie mocniejszy i jeżeli zabijemy nim przeciwnika pozostawi on większą kulkę żółtej esencji (więcej kasy) niż jakbyśmy zrobili to zwykłym atakiem z Y. Zaś, gdy wciągniemy dwie kulki cios będzie jeszcze potężniejszy i tu znów – po zabiciu dostajemy jeszcze więcej żółtej esencji. Następnie mamy kolor niebieski, czyli esencję odpowiadająca za odnawianie nam paska życia. Jeżeli wchłoniemy taka kulkę, Ryu wykona od razu potężny atak, dokładnie tak, jak byśmy wciągnęli dwie żółte esencje. To samo tyczy się ostatniego koloru, czerwonego, który odnawia nam płomienie techniki Ninpo. Nadużywanie Ultimate Technique to podstawa, ponieważ, dzięki temu mamy więcej kasy, a na poziomie very hard wszelakie zakupy już nie są takie tanie, niestety. Poza tym to w końcu większy damage, no i niesamowita efektowność. Co jeszcze powinieneś wiedzieć – jeżeli sam chcesz zdecydować, gdzie Hayabusa ma użyć swoich niszczących technik i nie chcesz żeby samoczynnie wchłonął esencję musisz przytrzymać blok i wykonać rolla albo odskoczyć, w taki sposób, żeby spokojnie wciągnąć porcje energii w wybranym przez siebie miejscu. Następnie można płynnie zaatakować (przytrzymując Y). Tylko nie odskakuj zbyt daleko – jeżeli dostaniesz shurikenem albo innym pociskiem to Ultimate Technique natychmiast zostaje przerwana.

Roll – czyli zwyczajne odturlanie się. Wykonuje się je przytrzymując blok i dociskając później jakikolwiek kierunek gałką (można też wcisnąć je równocześnie). Super sprawa do mijania ciosów – sprawdza się genialnie zarówno na szeregowych przeciwników, jak i na bossów.

Reversale – przechwytujemy cios przeciwnika. Tę technikę dostaniemy dopiero po zabiciu drugiego bossa. Wykonuje się ją trzymając blok i w momencie ataku przeciwnika wciskając X albo Y. Polecam częściej robić reversal z X – daje więcej możliwości na gwarantowane comba, które zazwyczaj są śmiertelne dla przeciwnika.

Walka – jak walczyć? Proste! Być cały czas w ruchu, pamiętać o ścianach – przydają się, nadużywać Ultimate Technique kiedy tylko się da, reversali i rolla. Po dobrze wykonanym rollu jesteśmy w stanie posadzić jakieś gwarantowane combo, a o to właśnie chodzi. Reversale to genialna sprawa – przechwytujemy atak przeciwnika, po którym zawsze możemy kontynuować gwarantowanym combem. UT to świetna sprawa na zakończenie każdej walki. No to chyba wszystko, co powinieneś wiedzieć. Pora zacząć właściwy opis.

Chapter 1 - The way of the Ninja

Przeciwnicy - brązowi ninja, biali ninja
Boss - Murai

Brązowi ninja – nawet na poziomie very hard nie są oni żadnym prawdziwym wyzwaniem (jedyne co maja nowe na tym poziomie trudności to rzucanie shurikenami) i cała zabawa z nimi polega na zablokowaniu pierwszego ich ciosu wykonanego w naszym kierunku, a potem są już do naszej dyspozycji – najsilniejsze, co w tej chwili mamy: X, Y, [Y] (ostatnie Y wciskamy dopiero jak Ryu stanie nogami na ziemi, możemy je też przytrzymać) oraz X, Y; X, Y - po obu combosach z brązowych ninja zostają tylko esencje do zebrania. Co do samych kombinacji – pierwsza z nich umożliwia nam szybkie wciągnięcie esencji i wykonanie UT, a druga jest dość efektowna i nawet na bloku się przydaje. Ninja mają tendencję do wpuszczania ostatniego uderzenia, po którym możemy spokojnie zaatakować czymś nowym.

Biali ninja – sam sposób się nie zmienia. Używamy tych samych dwóch kombinacji, jedyne, co się zmienia, to sposób rozpoczęcia walki. Dodatkowo biali są bardziej wytrzymali i nie wystarczy zasadzić im jedno combo. Jak to określił jeden człowiek – oni są bardziej „żywi" – więcej skaczą, rzucają shurikenami, wyprowadzają krótkie comba... I tutaj przychodzi kolej na nas Ryu! Jest on w stanie wciąć się w kombinacje ciosów białych ninja i ma dwie okazje, w których może to zrobić. Na początku, tuż po pierwszym uderzeniu, wykonujemy rolla do tylu albo na tylni ukos, a potem wykonujemy jeden z opisanych wcześniej ataków. Druga okazja, kiedy możemy zaatakować, nadarza się na tuż przed zadaniem przez nich ostatniego ciosu – a atakujemy w ten sam sposób. Biali ninja są na tyle mili, że pozostawiają po sobie znaczną ilość esencji koloru niebieskiego, dzięki którym dużo łatwiej jest wykonać UT, podstawową technikę podczas każdej walki.

Boss: Murai – pierwszy na naszej drodze boss nie jest specjalnie wymagającym przeciwnikiem i nie potrzebujemy do tego starcia większego treningu. Najprostszy sposób to zaciągnąć Muraia pod ścianę i nadużywać jednej techniki – wbiegamy na ścianę pionowo i w odpowiednim momencie wciskamy Y. Jeżeli wszystko dobrze pójdzie to nasz przeciwnik zacznie praktykować jeden cios w kółko, a my spokojnie pokonamy go bez problemów, utraty nerwów i eliksirów leczenia.

Chapter 2 - The Hayabusa Ninja Village

Przeciwnicy – samuraje, magowie, samuraje na koniach
Boss – Samurai Horseman

Samuraje – ci już są bardziej zaciekli, nawet po rollu są wstanie zablokować dwa pierwsze uderzenia z naszego comba. Tutaj podstawą staje się atakowanie po odturlaniu się wykonanym w momencie pierwszego uderzenia samuraja (tak samo jak w przypadku białych ninja). Zaczynamy standardowym combem X, Y, Y, z którego dwa pierwsze uderzenia zostaną zablokowane, ale trzecie trafi. A po nim mamy gwarant na X, Y i kontynuację w postaci X, Y w powietrzu. No i zawsze pamiętajcie, co nam dają dwie żółte kuleczki esencji!

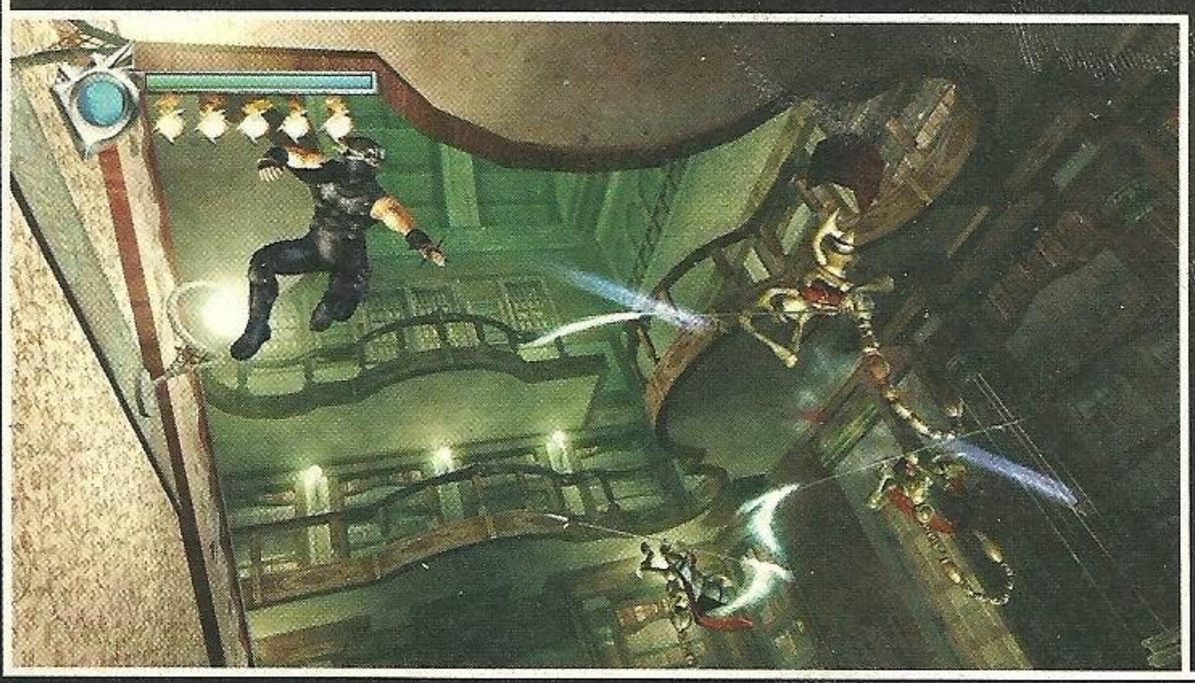
Magowie – Oni padają po zwyczajnym X, Y; X, Y i są dwa sposoby żeby posadzić im to combo. Pierwszy: gdy jesteśmy dość blisko nich, wystarczy minąć ich pociski rollem i zaatakować. Drugi: gdy jesteśmy zbyt daleko po uskoku przed ich atakiem trzymamy grzecznie blok i czekamy aż mag zdecyduje się pojawić obok nas – wtedy od razu zaatakuje. Gdy zakończy swoje combo pora na nasze! Po zabiciu pozostawi nam zaś wszystkie kolory esencji, co ułatwia wykonanie UT (szczególnie przydaje się w walce z bossem w tym rozdziale).

Samuraje na koniach – przede wszystkim cierpliwość przez duże „C"! Najpierw trzeba się zająć panem z łukiem. Stajemy sobie z boku, przy ścianie, albo przy domach trzymając blok cały czas. Samuraj z łukiem będzie jeździł w kółko i w momencie, gdy zbliży się do nas następuje odpowiedni moment na zaatakowanie go combem X, X, X. Jeżeli zrobicie je w dobrym momencie to całość wejdzie w plecy jeźdźca, koń stanie dęba i macie dwie możliwości – wszystko zależy gdzie znajduje się drugi jeździec z lancą. Jeżeli jest dość daleko to atakujemy Y, koń znowu powinien podskoczyć, po czym odpalamy raz jeszcze X, X, X (7 Hit Combo). Jeżeli zaś drugi jeździec jest dość blisko od razu atakujemy combem X, X, X albo X, Y i po kilku takich seriach samuraj spada z konia. Wierzchowiec zostawi nam żółtą kulkę esencji, jednak Wy zostawcie ją sobie na później – teraz nadchodzi pora na samuraja! Nie możemy dać mu chwili spokoju, od razu, bez wytchnienia napieramy na niego. Im szybciej padnie tym lepiej – jasna sprawa. Zabity pozostawi nam również jedną żółtą esencję... A dzięki temu możemy odpalić bez wahania UT w koleżkę z lancą, hehe. Jeżeli przeżyje ten potężny atak powtarzamy sposób stosowany na łucznika – stajemy sobie z boku, trzymając blok i czekamy aż jeździec znajdzie się plecami do nas. Atakujemy dopiero wtedy (w końcu jesteśmy ninja, nie?) i tak aż do skutku. Po kilku minutach powinno już być po wszystkim, a my będziemy cali i zdrowi ze wszystkimi eliksirami jakie do tej pory udało nam się zebrać.

Boss: Samurai Horseman (+ magowie) – również nie powinien sprawić kłopotu. Gdy tylko walka się zacznie od razu trzymamy Y – boss biegnie prosto na nas i gdy wbiegnie w zasięg ciosu puszczamy Y. Moment trzeba wyczuć i tak puścić przycisk, żeby boss nie zabrał nam nawet odrobiny energii. Po tym ataku mamy gwarantowane X, Y. Jak jasno i wyraźnie widać samuraj nie jest sam – ma kilku pomocników w postaci znanych już magów. Wiecie, w jaki sposób się do nich dobrać... Po zabiciu niektórzy zostawią kulkę koloru niebieskiego, czyli życie, i teraz nic nie stoi nam na przeszkodzie w użyciu UT na samego bossa. Ten atak jest zdecydowanie najlepszym pomysłem – zadaje mu największe obrażenia, więc jeżeli nie chcecie się z nim bawić po prostu postarajcie się jak najwięcej razy go użyć, nawet kosztem straconej energii. Po pewnym czasie magowie przestaną się pojawiać, a boss jeszcze żyje... Co wtedy? Odchodzicie od niego jak najdalej i powtarzacie początkową technikę, czyli ładowane Y. Jeżeli trafimy odpowiednio to w plecy mamy gwarantowany combos X, Y. Po kilku takich seriach samuraj w końcu ulegnie i w nagrodę pozostawi nam technikę, dzięki której będziemy mogli stosować reversale i dopiero z nią zaczyna się właściwa zabawa!

Przy okazji opisywania tego rozdziału warto wspomnieć o skrzynce, która znajduje się w szczelinie tuż koło rozwalonego mostu prowadzącego do wioski Hayabusy. Nie wszyscy wiedza jak się do niej dobrać, prawda? Pierwsze, co musimy zrobić, to dostać się na drugą stronę w pobliże posągu smoka (gdzie przy okazji można zapisać stan gry). Teraz schodzimy na platformę położoną na poziomie wody i stajemy na przeciwko szczeliny, w której znajduje się obiekt naszego pożądania. Teraz kolej na mały patent, prosto z Biblii z resztą – Ryu potrafi biegać po wodzie! Wystarczy wbiec na powierzchnię i w momencie, gdy ninja postawi pierwsza nogę na tafli wody, zacząć wciskać skok w równym tempie. Prawda, że robi wrażenie? Upragniona skrzynka zawiera Life of the Gods – na pewno nikt nie pogardzi tym przedmiotem.

To wszystko, co Soul przygotował w tym miesiącu - w następnym numerze ciąg dalszy. Dzięki za uwagę i do przeczytania za miesiąc... Symara!



neon

radosna twórczość czytelników i ekipy n+

Tym razem dwa materiały od czytelników, ale za to doskonałe. Gry dla nich, a Wy piszcie - [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

KTÓRĄ BOHATERKĘ jRPG ZABRAŁBYM NA BEZLUDNĄ WYSPĘ?

Zanim zaczniesz czytać – wybrałem na towarzysza dziewczynę, ponieważ nie jestem „odmiennej" orientacji...

Tak, w końcu jestem sam! Sam na tej wspaniałej, dużej jak diabli, bezludnej wyspie! Bez ludzi, bez problemów! W końcu będę mógł się wyspać, w końcu będę mógł robić to, na co mam ochotę: spać, jeść, spać, jeść... spać... Dobra, ale samotnemu nudno, więc...

Kandydatka numer 1 - to silna osobowość, jest drapieżna, włada magią ognia, ma świetnie zaostrzony nóż, a do tego jest zdeterminowana zabić kotopodobnego stwora Lynxa! Taaaaak, oto przed tobą: Kid! Jej powiązania z szajką złodziejską „Radical Dreamers" nie są do końca jasne, ale śledztwo w toku.

Kandydatka numer 2 - to ostra jak kot, seksowna jak diablica Millena - avatar boga zła i chaosu Valmara! Ma głęboko skrywane serce, które rozgrzeje nawet najbardziej w siebie zapatrzonego cynika. Jej głębokie oczy dostarczą ci długich i niezapomnianych chwil gorących dyskusji na tle purpurowego Księżyca Valmara! Zaprzecza jakimkolwiek bliższym kontaktom ze śpiewaczką boga Granasa, Eleną, ale dodaje jej to tylko egzotycznego smaku.

Kandydatka numer 3 - to biedna sprzedawczyni kwiatów Aeris, której smutek i troska spowodują u ciebie bóle głowy, ale której miłość rozgrzeje cię do czerwoności. Oczywiście tak jak i pozostałe kandydatki ma pewien sekret... Jest nim związek z „wiedźmin wannabe" Sephirotem, jednak zarzeka się – „to już przeszłość".

O cholercia! Tyle seksownych dziewczyn, każda może się ekonomicznie przydać no i te gorące dyskusje... Którą by tu wybrać... Hmm... Proszę o krótkie przypomnienie!

„Kogo wybierzesz na swoja towarzyszkę na tej niebezpiecznej i tajemniczej bezludnej wyspie?! Czy będzie to:

a) Ognista kleptomanka Kid z Chrono Cross?

b) Dobrze wyposażona przez naturę Millena z Grandia II?

c) Czy może anorektyczka Aeris z Final Fantasy VII?"

Wybieram Millene! Nie, Aeris, nie Millene! Nie, czekaj Kid! No i zostaliśmy tu sami, we dwoje... Piszę ten pamiętnik, by uczcić w pewnej mierze jej pamięć, lecz nie wiem, jak długo będę mógł go kontynuować. Jestem już stary, czuję, że zbliża się mój koniec... Doskonale to pamiętam: Kid stała tam nieporuszona swoją aktualną sytuacją, ale w głębi serca czułem, że coś ją gryzie...

Na początek dostałem z pięści w brzuch, a potem zaczęła się gwałtowna wymiana zdań (po dziś dzień noszę na prawym ramieniu bliznę po jej nożu). Po pewnym czasie Kid się jednak uspokoiła. Dopiero wtedy przypomniałem sobie, że mogłem wymazać jej z pamięci wspomnienia o Sergu i innych traumatycznych przeżyciach. Kurczę, że też nie wpadłem na to wcześniej, ale co się odwlecze...

Widząc mnie rannego Kid zdjęła kamizelkę i owinęła nią moją prawą rękę. Poczułem się dziwnie wymazując jej pamięć, jakbym zrobił najohydniejszą rzecz w całym moim nic nie wartym życiu, ale jak to mówią: byle to przeżyć! Poszliśmy w głąb wyspy szukając schronienia na zbliżającą się noc. Kid ledwo co dostrzegła jaskinię, której wejście skrzętnie ukrywała panosząca się wszędzie roślinność. Pamiętam, że zasnąłem, gdy tylko Kid położyła mnie na występie skalnym. Nie pamiętam czy było to spowodowane utratą krwi, czy zmęczeniem. Gdy tylko się obudziłem, przed oczami miałem jej piękną twarz. Spała wtulona we mnie. Przez tę jedną krótką chwilę poczułem się tak naprawdę szczęśliwy... Poczułem, co to znaczy być „kochanym"... Kątem oka dostrzegłem owoce w postaci paru bananów i kokosów, zaś dopiero po paru minutach poczułem, że zamiast leżeć na zimnej skale, leżałem na liściach palmowych, pod którymi znajdował się piasek, mający za zadanie złagodzić tę „twardość" skały. Delikatnie, byle tylko jej nie obudzić, zsunąłem się z tego tymczasowego łóżka... Zawyłem w myślach z bólu, gdyż rana zadana przez Kid, paliła mnie teraz jak diabli. „No nic, w ciągu miesiąca się zagoi, a poza tym – skoro boli, to raczej zakażenia mieć nie będę... Cudnie, bezludnej wyspy mi się zachciało, jakby nie mógł być to czterogwiazdkowy hotel..." pomyślałem, po czym rozejrzawszy się nieco po okolicy, wziąłem sporych rozmiarów liść palmowy i korzystając z noża Kid, zacząłem wycinać otwór w kokosach, starając się przy tym robić jak najmniej hałasu. Pomimo tylu lat dzielących mnie od tamtego momentu, nadal widzę w mych myślach twarz uśmiechniętej Kid, gdy tylko zobaczyła co robię, pomimo tej rany... Taki tryb życia prowadziliśmy przez około miesiąc, codziennie stosując ten sam święty rytuał: kokosy, banany do jedzenia, woda pitna ze strumienia znalezionego przez Kid cztery dni później, zaś zasypialiśmy zawsze wtuleni w siebie, ogrzewając się nawzajem w te zimne noce. Do dnia dzisiejszego nie wiem czemu nigdy nie użyliśmy wrodzonej zdolności wzniecania ognia przez Kid, jednak tę kwestię udało nam się rozwiązać najpierw za pomocą dwóch patyków, następnie dzięki dwóm kamieniom.... Gdy ręka w pełni mi się zagoiła, to znaczy: mogłem sprawnie się nią posługiwać, wyruszyliśmy na poszukiwanie stworzeń zamieszkujących wyspę (chociaż Kid zarzekała się, że żadnych drapieżnych stworzeń nie widziała). Po paru godzinach dostrzegliśmy stado kóz pasących się na polanie, jak gdyby specjalnie do tego celu stworzonej. Zaczaiłem się w krzakach czekając na nadążającą się okazję pochwycenia chociażby jednej kozy. Po paru godzinach jedna z kóz odłączyła się od stada kierując się w naszą stronę. Nie wiem, czy to jakaś niewidoczna ręka ją do nas przyprowadziła, czy też może po tej stronie trawa smakowała jej lepiej, ale nie namyślając się ani chwili skoczyłem na nią i chwyciwszy za rogi starałem się ją przewrócić. Gdy tylko mi się udało, Kid szybko związała jej nogi lianą, po czym wziąłem na plecy naszą zdobycz i wróciliśmy z powrotem do jaskini. Na nasze szczęście, kozioł był przedstawicielem płci żeńskiej, dzięki czemu mogliśmy się w pełni delektować kozim mlekiem. Oswajaniem kozy zajęła się Kid, podczas gdy ja, wyposażony w jej nóż, ścinałem palmy, szykując się powoli do budowy domku na drzewie. Zawsze mnie dziwiło czemu Kid nigdy nie narzekała na nasz los, czy też czemu śmiała się dobrodusznie słuchając moich narzekań. Jednak ilekroć słyszałem jej głos, wiedziałem, że spotkało mnie niesamowite szczęście... Minął kolejny miesiąc, tzw. materiałów w postaci liści palmowych jak i drewna palmowego mieliśmy pod dostatkiem. Zdziwiłem się, że obydwoje trzymaliśmy się nieźle na tej wegetariańskiej diecie od czasu do czasu urozmaiconej rybami przez Kid przyrządzonymi. Wiedziałem, że prędzej czy później będzie trzeba zapolować.

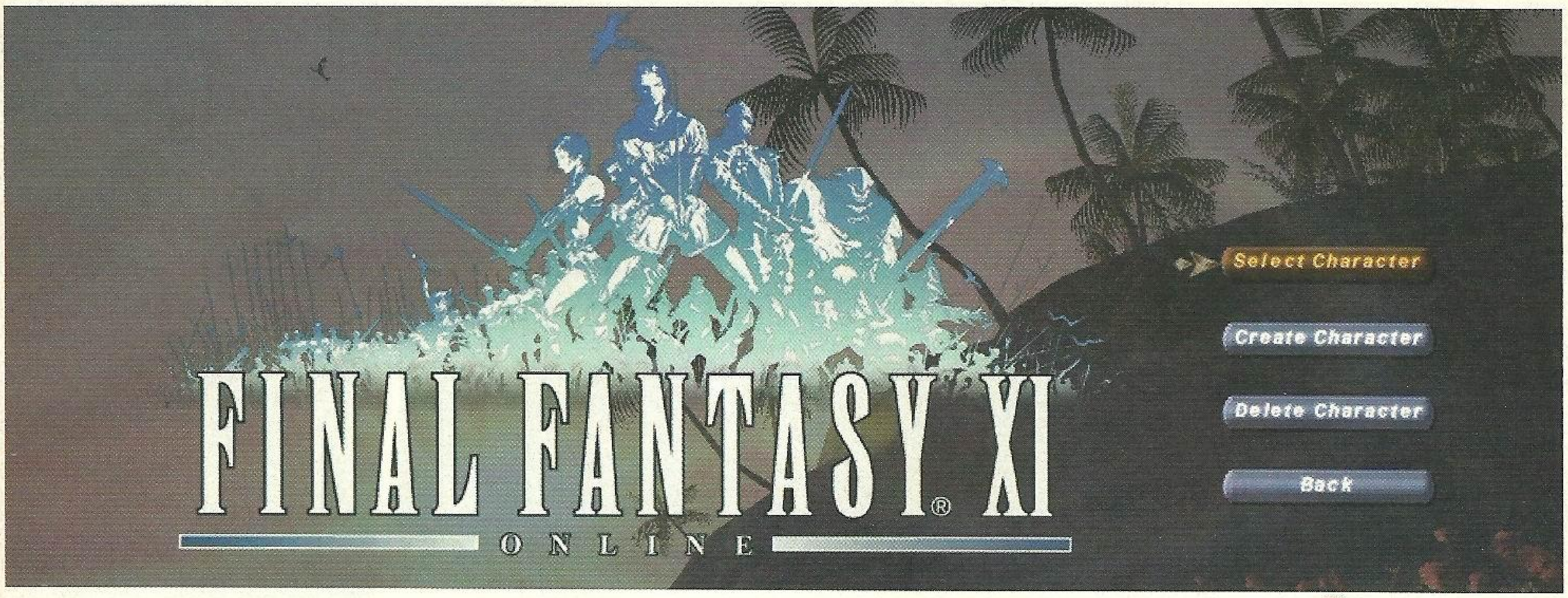
Pozwoliłem Kid wybrać miejsce na nasz nowy dom, bo wiedziałem, że sam jak zwykle wybrałbym pierwsze lepsze. Gdy tylko potrzebne materiały zostały już zebrane w miejsce docelowe, zabrałem się do roboty. Kid z całych sił dopingowała mnie przy pracy, czy to przynosząc mi coś do jedzenia, czy do picia. Zawsze chciałem jej dać wszystko co tylko najlepsze, dlatego ten „dom" wyszedł mi nawet nieźle, jednak nie tak, jak wcześnie zakładałem. Z dnia na dzień coś usprawniałem i teraz u schyłku mego życia, gdy patrzę na to wszystko, to wiem, że jednak jeden ze swoich celów udało mi się osiągnąć. Żałuję, ze Kid nie jest już przy mnie... Gdy w końcu skończyłem budować nasz dom, zabrałem się za małą oborę dla naszej kozy. Budowa domu jak i obory trwała około trzech miesięcy, jednak efekt końcowy przeszedł moje najśmielsze oczekiwania. Fakt, nie było tego dużo, gdyż na całość składał się zaledwie jeden duży pokój, ale na nasze potrzeby w pełni wystarczyło. Żyliśmy jak w raju, jednak po pewnym czasie postanowiłem zrobić Kid niespodziankę w postaci mięsa. Choć chyba miałem bardziej siebie na względzie aniżeli ją. Wstałem wcześniej niż zwykle, zabrałem nóż Kid, po czym udałem się na polankę, na której znaleźliśmy naszą pierwszą kozę. Zobaczyłem jedną, małą, idealną na upolowanie. Gdy podszedłem bliżej cały czas czając się zaroślach, zobaczyłem, że ma złamaną lewą, tylną nogę, co tylko ułatwiło mi zadanie. Koza broniła się, lecz nie miała szans, tym bardziej, że to twarde życie dodało mi jednocześnie siły i kondycji. Zamiast do domu udałem się wpierw do jaskini, by jakoś przyrządzić nasz przyszły posiłek. Ostrożnie zdjąłem skórę, myśląc wtedy, że przyda nam się na poduszkę lub obrus. Wreszcie nastąpiło „patroszenie" mięsa. Szczątki zakopałem kilkanaście metrów od jaskini, zaś z mięsem udałem się z powrotem do domu. Rozpaliłem ogień. Jakimś cudem udało mi się przyrządzić w miarę smaczny kawał mięsa doprawionego solą otrzymywaną z oceanu. Gdy tylko zobaczyłem Kid, ujrzałem jej pełne zimna spojrzenie, które do dziś napawa mnie lękiem i strachem. Popatrzyła na mnie jak na jakiegoś mordercę. Na szczęście po paru godzinach rozmowy i przeprosin udało mi się ją przekonać, że to co zrobiłem było koniecznie. Do końca życia jednak nie darowałem sobie tego czynu... Jak ja mogłem być aż tak głupi...

Po jakimś czasie mieszkania na wyspie nie zwracaliśmy już uwagi na upływający czas: dni stały się miesiącami, miesiące zaś, latami. Czasami robiliśmy sobie nawzajem prezenty czy to w postaci smacznie przyrządzonego dania, czy też nowego zwierzątka, a raczej nowej kozy.

Jestem już stary, zmęczony tym wszystkim... Przy mnie nie ma już Kid... Odeszła już tak dawno, może to było 4 lata, może 5 lat temu, nie pamiętam... Umarła w moich ramionach, w tym domu, ze starości, z uśmiechem na twarzy. Gdy odeszła - płakałem... Pierwszy raz w życiu zapłakałem rzewnymi łzami... Żałowałem, że skazałem ją na taki los: bycia tu ze mną, na tej przeklętej wyspie i egzystowania przy tych wszystkich niewygodach... Gdybym mógł cofnąć czas, gdybym mógł znowu się przenieść do tamtego okresu, gdybym mógł znów wybrać... Mam nadzieję, że mi kiedyś wybaczy... Pochowałem ją na występie skalnym, w miejscu, do którego zawsze przychodziła, by popatrzeć na zachód słońca. Wtedy w jej oczach dostrzegałem pewien rodzaj tęsknoty, zaś gdy pytałem, o czym myśli, to zawsze się uśmiechała, jednak nic mi nie odpowiadała. Czuję, że nadszedł już mój czas, że jeszcze dzisiaj umrę... Gdy skończę to ostatnie zdanie, wypuszczę zwierzęta z obory, udam się na grób mej ukochanej, położę się i ze łzami w oczach przypomnę sobie śmiejącą się Kid, przeklinając dzień, w którym skazałem ją na życie tu ze mną, na tej przeklętej, bezludnej wyspie...

Quiax ■ ■

Jeane Claude, z planu *Cyborga Mordercy 8* sez: Aż łza się w oku kręci... Sam kiedyś zakochałem się w bohaterce jednej gry, Lara jej było, bo wiecie, lubię takie bardziej postawne babki. Kupiłem sobie nawet taką specjalną lalkę... I płakałem jak wentyl puścił.



CZTERY MIESIĄCE Z ŻYCIA WINDURSTRIAŃCZYKA...

Nazywam się Caspian – reprezentuję rasę Taru Taru, jestem Czerwonym Magiem i mieszkam w mieście Windurst w świecie Vana'diel. Mam dla Was kochani niezwykłą opowieść o niekończącym się świecie, mam do opowiedzenia przepiękną baśń, w której przygód nie ma końca...

Jestem wielkim fanem serii Final Fantasy, jak również gier online fachowo noszących nazwę MMORPG, w związku z czym z zapartym tchem wyczekiwałem premiery wersji US Final Fantasy XI i szybciutko ją nabyłem. Zainstalowałem grę, a potem ją zarejestrowałem, by móc w pełni korzystać z wszystkich przywilejów nowego gracza. Bez wpisania tych pięciu magicznych kodów rejestracyjnych, znajdujących się na ostatniej stronie instrukcji nie będzie grania. Rejestracja jest dość mozolna no i niestety, aby rozpocząć grę, konieczne jest podanie numeru karty Visa – zwykłej karty Visa, a nie Visa Electron – jakby się ktoś pytał. Bez takiej karty sobie niestety nie pogramy. Potem wystarczy zalogować się na jednym z trzydziestu serwerów położonych oczywiście za oceanem i zacząć wielką przygodę. Ale najpierw trzeba odpalić...

PlayOnline

PlayOnline to specjalna wersja przeglądarki stworzonej przez Square-Enix na potrzeby Final Fantasy XI. Jest to superbajerancki kawałek softu – można przeglądać niusy ze świata FFXI, wchodzić i zakładać własne czaty – co jest dość popularne w Japonii, odbierać i wysyłać wiadomości e-mail, dobierać specjalne tapety do tej przeglądarki, wysyłać pozdrowienia do znajomych – jest tego mnóstwo. Dla posiadaczy PS2 pozbawionych komputerowych Outlooków, Internet Explorerów i innych takich komunikacyjnych szmerów-bajerów to prawdziwa rewelacja. PlayOnline można porównać do sposobu łączenia się z serwerami DeCkowej wersji Phantasy Star Online – po połączeniu zostajemy przerzuceni do specjalnego lobby, gdzie możemy sobie pogadać, powysyłać wiadomości lub spotkać się ze znajomymi, aby potem zagrać wspólnie na jednym z serwerów.

Vana'diel – Kraina z Final Fantasy XI

Miejscem zmagań bohaterów jest świat zwany Vana'diel. Kraina podzielona jest na dwa półwyspy – łączące się ze sobą w neutralnym mieście – Jeuno. Vana'diel otaczają niewielkie wysepki, skrywające hordy niebezpiecznych potworów. Świat ten zamieszkiwany jest przez pięć ras: ludzi – Hume, elfy – Elvaan, żeńską kocią rasę – Mithra, męską rasę osiłków – Galka oraz półelfy o niezwykłej mocy magicznej – Taru Taru. Każda z ras ma swoje ojczyste miasto – stolicę. Taru Taru i Mithra zamieszkują miasto magii Windurst, znajdujące się w dole prawego półwyspu – Mindartia. Natomiast po stronie przeciwnej, na lewym półwyspie zwanym Quon, znajdują się: przemysłowe miasto Bastok – dom rasy Hume oraz Galka, a także królewskie miasto San d'Oria zamieszkałe przez rasę Elvaan.

Tworzymy postać

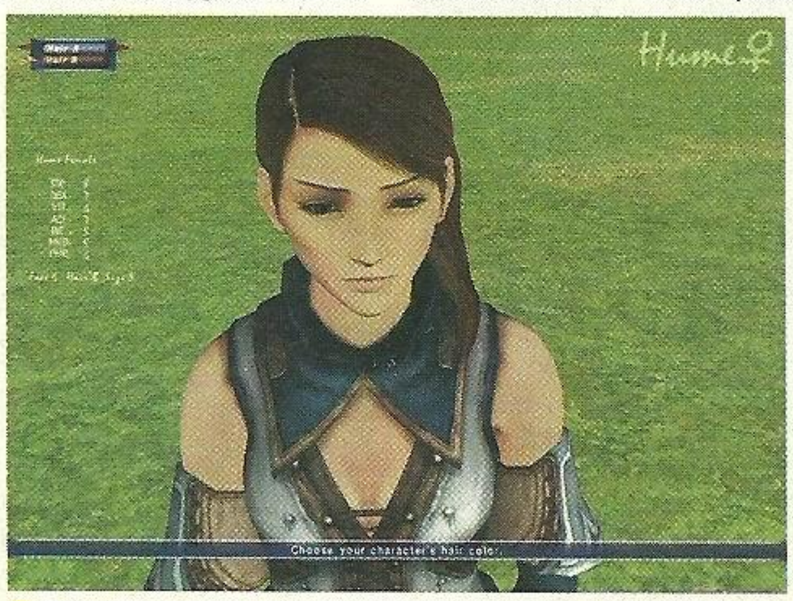
Square-Enix daje nam mnóstwo swobody przy kreowaniu własnej postaci. Dzięki temu możemy stworzyć bohatera, w którego skórze będziemy się czuć najlepiej. Od razu rzuca się w oczy typowy „finalowy" smaczek. W żadnej innej grze MMORPG nie spotkacie tak doskonałego dizajnu postaci. Od zabawnych i pokracznych Taru Taru, sexy Mithra, przez dystyngowanych i dumnych Elvaan, aż po ogromnych i niezwykle silnych Galka. Tradycyjne MMORPG-i zawsze serwują nam elfów, krasnoludów, ludzi, czasem orków i inne rasy, które często stają się nudne już na samym początku – ponieważ są znane. Square-Enix zrywa z tą konwencją serwując nam prawdziwy powiew świeżości i oryginalności. Po zdecydowaniu się na konkretną rasę, wybieramy jeszcze takie opcje jak twarz oraz wzrost naszego bohatera, a także, co jest najważniejsze, profesję. Profesja to zajęcie, które będziemy wykonywać przez większość czasu i który spełni wszystkie nasze oczekiwania. Do wyboru mamy: wojownika – Warrior – charakteryzującego się wysokim współczynnikiem obrony; mnicha – Monk – którego główną bronią jest własne ciało, czyli nogi i pięści; białych magów – White Mage – specjalizujących się w leczeniu i w zaklęciach uzdrawiających; czarnych magów – Black Mage – mogących uśmiercić wroga jednym zaklęciem; czerwonych magów – Red Mage – którzy jako jedyni z czarodziejów mogą władać mieczem i nosić zbroję, jak również używać zaklęć z zakresu czarnej i białej magii; oraz złodziei – Thief – zwinnych i szybkich wojowników, znających, jak ja to nazywam, „cwane sztuczki".

Oprócz standardowych klas postaci w kolejce czekają do odblokowania specjalne – zaawansowane. Są to kolejno: paladyn – Paladin – doskonali wojownicy w bezpośrednim starciu mogący używać białej magii; czarni rycerze – Dark Knight – przeciwieństwo paladynów, mocni wojownicy pomagający sobie w walce czarną magią; „treserzy" – Beastmaster – osoby, które zaklinają wrogie bestie, aby walczyły po ich stronie; bardowie – Bards – postacie wspierające drużynę swoimi pieśniami; łucznicy – Rangers – ich zaletą jest możliwość używania łuków, kusz i różnej maści pistoletów; „zaklinacze" – Summoner – postacie wzywające potężne monstra zwane Avatarami – Avatars, które na rozkaz swego pana walczą z wrogiem; Ninja – używający specjalnych technik walki i mogący walczyć dwoma rodzajami oręża naraz; samuraj – Samurai – postać mogąca szybko „odpalać" specjalne ataki; oraz „Smoczy" wojownik – Dragoon – czyli postać, której podczas walki pomaga niewielkich rozmiarów smok.

Powróćmy jednak do tworzenia postaci. Jeśli znamy kogoś, kto już gra w świecie Final Fantasy i chcemy do niego dołączyć to w tym miejscu musimy wpisać tzw. „World Pass". To taka 'przepustka' do jednego z trzydziestu serwerów, (trzydziesty pierwszy to „Test Server"). Całość polega na tym, że gracz kupuje przepustkę – kod do danego świata, za pieniądze używane w grze – gil. Następnie ten kod przekazuje przyszłemu graczowi, który przy tworzeniu swojej postaci musi go wpisać w odpowiednie miejsce.

Po tych wyborach pozostaje jeszcze jedna decyzja – musimy wybrać ojczyste miasto, tam bowiem zaczniemy naszą przygodę. Wybór odmiasta dla każdej z ras jest istotny, jeśli będzie to siedziba danej rasy to na wstępie dostaniemy specjalny bonus w postaci pierścienia podnoszącego niektóre z naszych cech. Te cechy to

Ekran główny PlayOnline po uruchomieniu gry.



Tworzenie postaci - przedstawicielka rasy Hume, czyli ludzkiej.

Taru Taru trzymają się razem. Znajdzicie mnie na tym shocie?

siła, sprawność, zręczność, zdrowie, inteligencja, umysł i charyzma. Każda z nich ma wpływ na profesję, jaką wybraliśmy na początku. Na przykład magowie będą mieli ogromny współczynnik inteligencji i umysłu, ale niską sprawność i siłę; wojownicy z kolei na odwrót.

Ufff, wreszcie zaczynamy grać

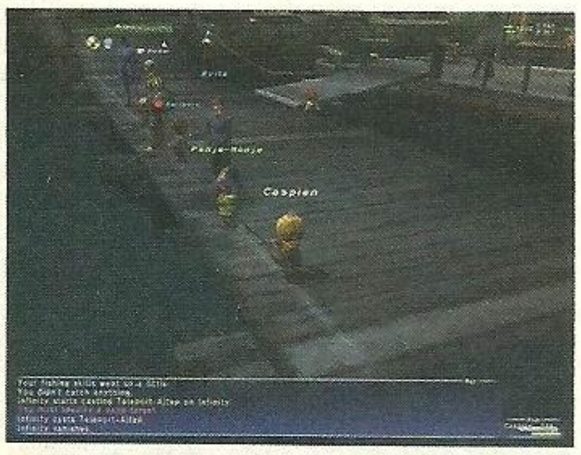
Wita nas, a jakże, prześliczna sekwencja video opowiadająca historię ostatnich dwudziestu lat Vana'diel, jak i również wspomina o samym powstaniu tej niezwykłej krainy. W dużym skrócie – było miło i pięknie, ale pojawił się Wielki Zły, wtedy wszyscy się zjednoczyli, dali mu w kość i znów zaczęło być milutko... A WZ gdzieś się tam czai i czeka...

Następnie od razu zostajemy rzuceni na szeroki przestwór oceanu gry – nie uświadczymy tutaj żadnego samouczka. Do wszystkiego trzeba dochodzić samemu i powoli. Dużym plusem jest to, że menu FFXI zostało zredukowane do minimum. Jakże irytujące jest w tradycyjnych grach MMORPG to, że menu, okienka i inne takie bajerki przesłaniają połowę ekranu – są mało intuicyjne i po prostu przeszkadzają. W FFXI tego nie uświadczysz. Wszystko jest ładne, estetyczne i przejrzyste, nic nie zawadza. Wszystko jest tak, jak ma być – całość z łatwością obsługuje się joypadem, ale do czatowania z innymi graczami wygodniejsza jest klawiatura.

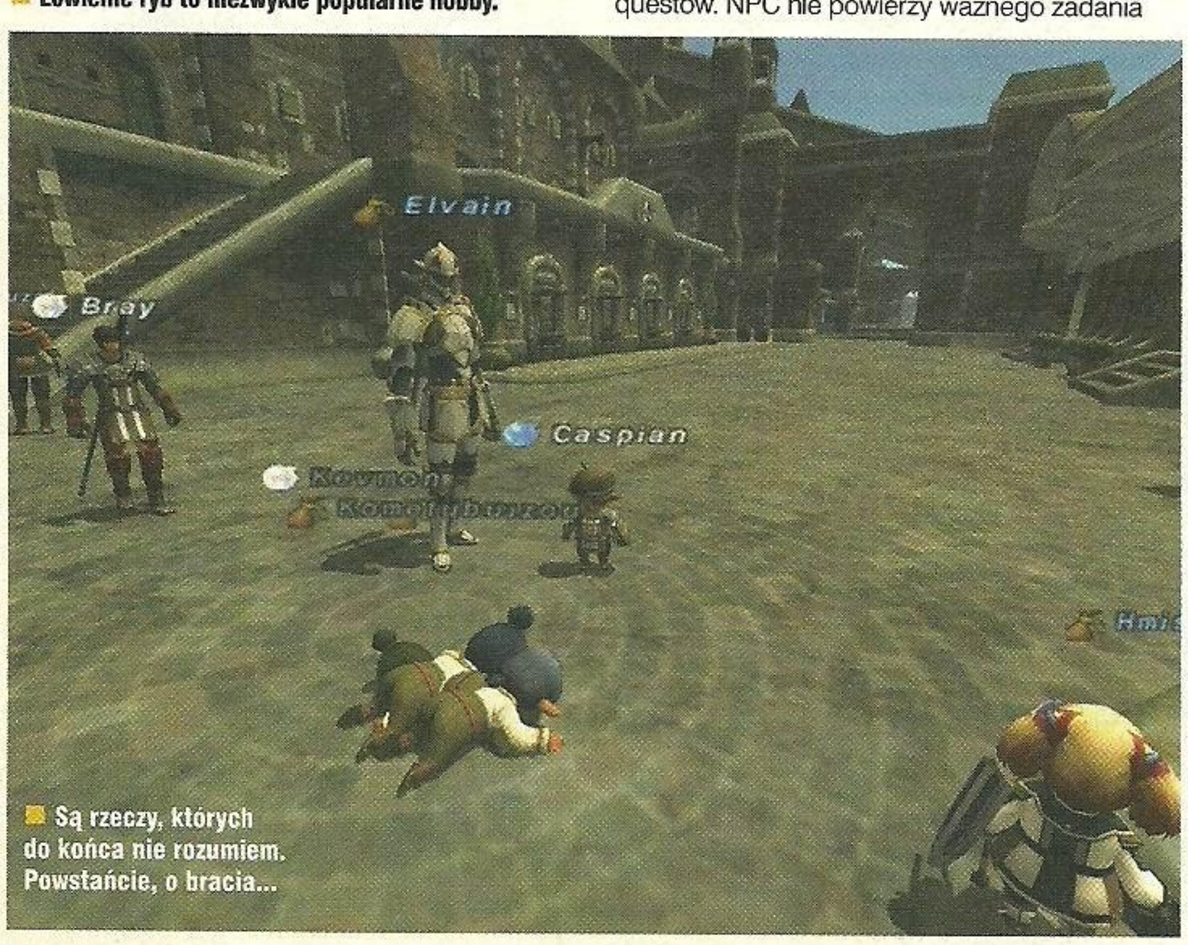
Dobra, najwyższy czas zdobyć trochę doświadczenia w walce. Wychodzimy z miasta, aby pobłąkać się po terenie. Tutaj ogromna niespodzianka – poza miastem widzimy potwory i możemy je zaatakować lub nie. Nie ma losowych walk! Final Fantasy XI stawia na swobodę wyboru, ale ważna jest też kwestia sprawdzenia siły danego potworka – jeśli zaczniemy walkę z silniejszym od nas monstrum i zginiemy, to od piątego poziomu doświadczenia czeka nas kara – tracimy doświadczenie. Trzeba więc dobierać sobie wrogów z rozwagą.

W Vana'diel jest tyle do roboty!

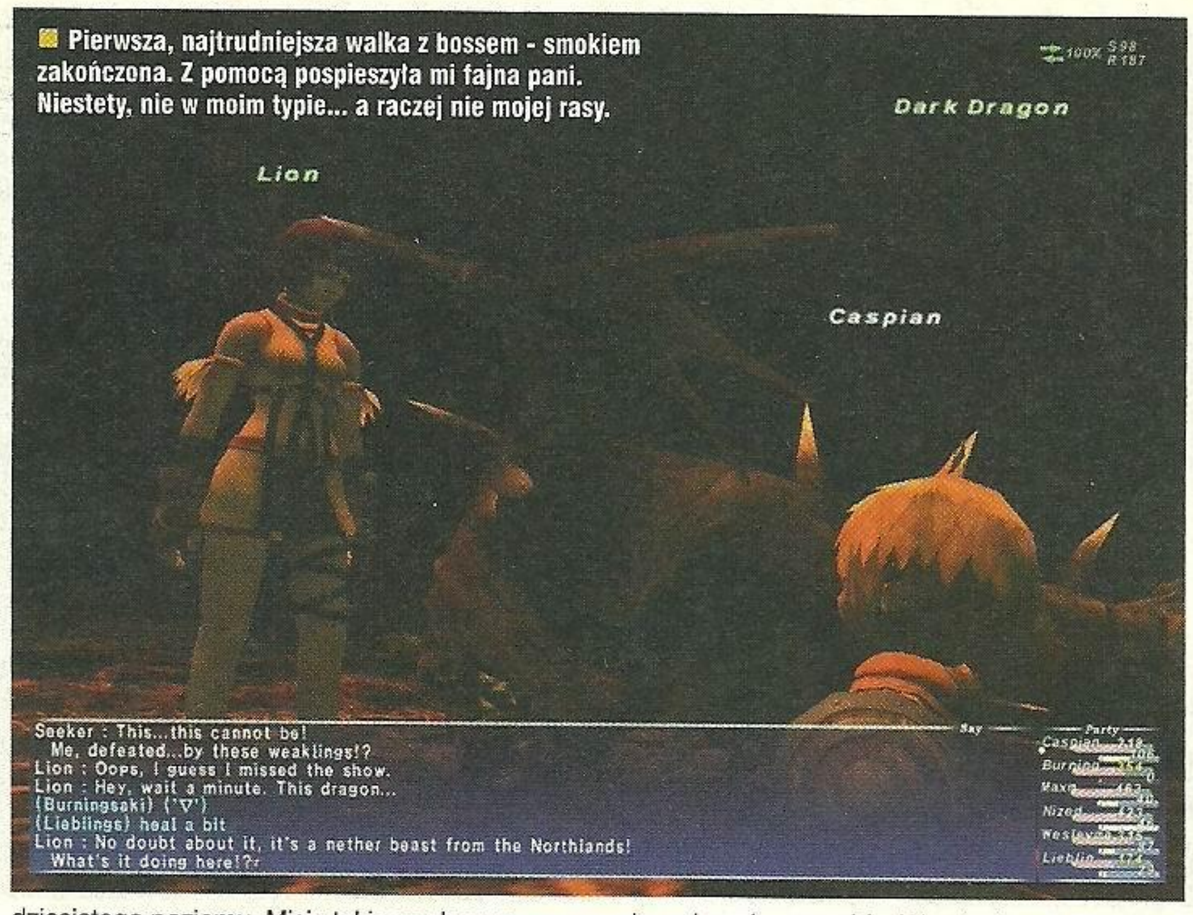
Mieszkańcy miast – NPC (non player character) czekają na naszą pomoc. W FFXI została ona podzielona na misje – missions, i zadania – quests. Misje to specjalne żądanie o pomoc w jakiejś sprawie. Wykonanie takiego zadania zwiększa nasz ranking ważności – do maksimum



Łowienie ryb to niezwykle popularne hobby.



Są rzeczy, których do końca nie rozumiem. Powstańcie, o bracia...



Pierwsza, najtrudniejsza walka z bossem - smokiem zakończona. Z pomocą pospieszyła mi fajna pani. Niestety, nie w moim typie... a raczej nie mojej rasy.

dziesiątego poziomu. Misje takie są zlecane przez największe „szychy" danego miasta. Spotkanie ze Star Sybil – największą kapłanką z Windurst to niezwykłe wydarzenie i zaszczyt dla gracza, bo aby zasłużyć na audiencję trzeba mieć odpowiedni ranking – a więc trzeba sobie na niego zapracować. O ile pierwsze misje są łatwe, o tyle kolejne piętrzą trudności do tego stopnia, iż można powiedzieć, że ich samodzielne ukończenie zyskuje wymiar niezłego wyczynu. Tak dzieje się już od mniej więcej dziewiątej misji i aby pomyślnie zakończyć następne misje trzeba będzie wywindować się na poziom minimum czterdziesty.

O wiele milej prezentują się tutaj zwyczajne zadania – questy powierzane nam przez zwykłych mieszkańców. A to przyjdzie nam dostarczyć jakiś ważny przedmiot albo zbadać jakieś miejsce, albo ukończyć zadanie w określonym czasie – jest tego sporo.

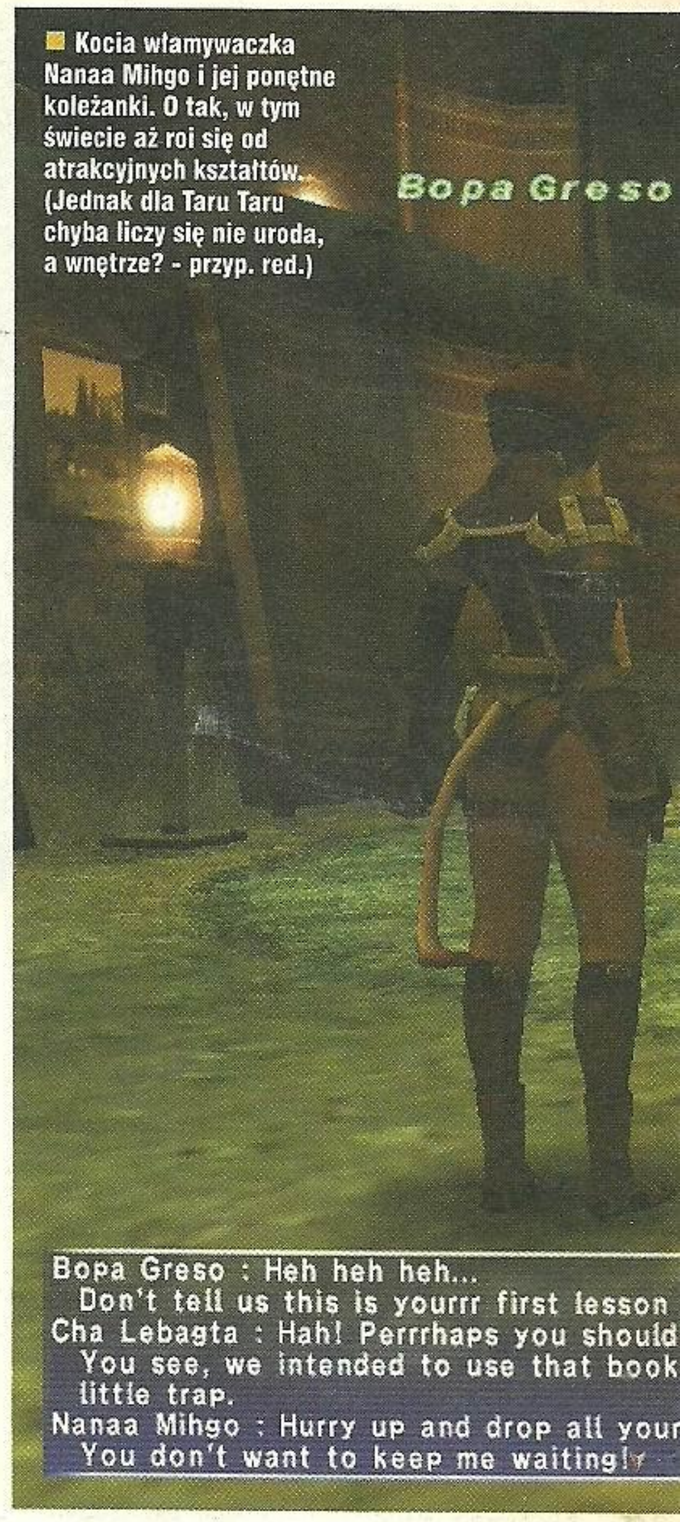
Niektóre z tych zadań są poprzedzone świetnymi scenkami śmigającymi na silniku gry. Jako, że należę do rasy Taru Taru na swe miasto startowe wybrałem Windurst i od razu na wstępie ogromna niespodzianka! Zadania są na wskroś przeniknięte humorem, a niektóre dialogi i scenki sprawiają, że można pęknąć ze śmiechu! Moja rasa jest niezwykle „jajcarska". Zadania, jakie stawia przed nami Brygada Gwiezdnej Cebuli (Star Onion Brigade), bądź Shantotto są na maksa zakręcone, ale dzięki temu chcemy wykonywać ich więcej i więcej i nie nudzimy się wcale. Ukończenie każdego questu jest wynagradzane – na przykład cennym przedmiotem, albo magicznym zaklęciem, albo kasą oczywiście. Oprócz materialnej nagrody otrzymujemy również punkty sławy. Taka sława w danym mieście jest niezbędna do wykonywania trudniejszych questów. NPC nie powierzy ważnego zadania nieznajomej mu osobie. W związku z tym jesteśmy poniekąd zmuszeni ciągle wykonywać questy, aby zwiększać naszą sławę. Po osiągnięciu maksymalnego poziomu sławy w każdym z siedmiu najważniejszych miast Vana'Diel (co wiąże się z niewyobrażalną liczbą zadań) dostajemy quest specjalny – możliwość walki z Avatarem i, w razie zwycięstwa, przeciągnięcia go na swoją stronę. Avatarem może kierować wyłącznie Summoner, ale, niestety, zdobycie Avatara graniczy z cudem. Nie dość, że przyszły summoner musi wywindować na maksa sławę w każdym z siedmiu miast, to na dodatek nawet pełna drużyna składająca się z ośmiu graczy będących na 60 poziomie doświadczenia nie daje gwarancji zwycięstwa. Ale opłaca się! Avatary nie tylko niesamowicie wyglądają, są również bardzo potężne. Bycie Summonerem budzi prawdziwy respekt wśród innych graczy, gdyż jest największym wyzwaniem w świecie Vana'diel.

Oprócz misji i questów czekają na nas zadania specjalne. Od 18 poziomu doświadczenia możemy wykonać zadanie, którego uwieńczeniem będzie dobór drugiej „wspierającej" (suport-job) profesji. Druga profesja jest niezwykle istotna, gdyż powiększa zakres naszych umiejętności. Na przykład Biały Mag połączony z Czarnym potrafi nie tylko leczyć, ale także używać potężnych zaklęć ofensywnych, a Wojownik-Mnich powiększy swój współczynnik obrony oraz ilość punktów życia, dzięki czemu będzie mógł walczyć z potężniejszymi monstrami. Poziom doświadczenia drugiej profesji to połowa aktualnego stanu tej pierwszej, wybranej na początku gry, a potem obie klasy rozwijają się już równolegle.

Innym z zadań specjalnych, jakie przyjdzie nam wykonać będzie otrzymanie chocobosowego prawa jazdy. Gdy osiągniemy poziom dwudziesty, dostaniemy możliwość wykonania zadania, którego uwieńczeniem będzie wymarzone „prawko". Nic nie sprawia większej radochy niż jazda na kurczaku – można szybko i sprawnie podróżować na duże odległości. Co bardzo się przydaje, bo kainy Vana'Diel są naprawdę przeogromne.

Oprócz własnych nóg i chocobosów istnieją jeszcze inne środki transportu: statki wodne, statki powietrzne – z typowym „finalowym"

W Final Fantasy nie może zabraknąć Chocobosów...



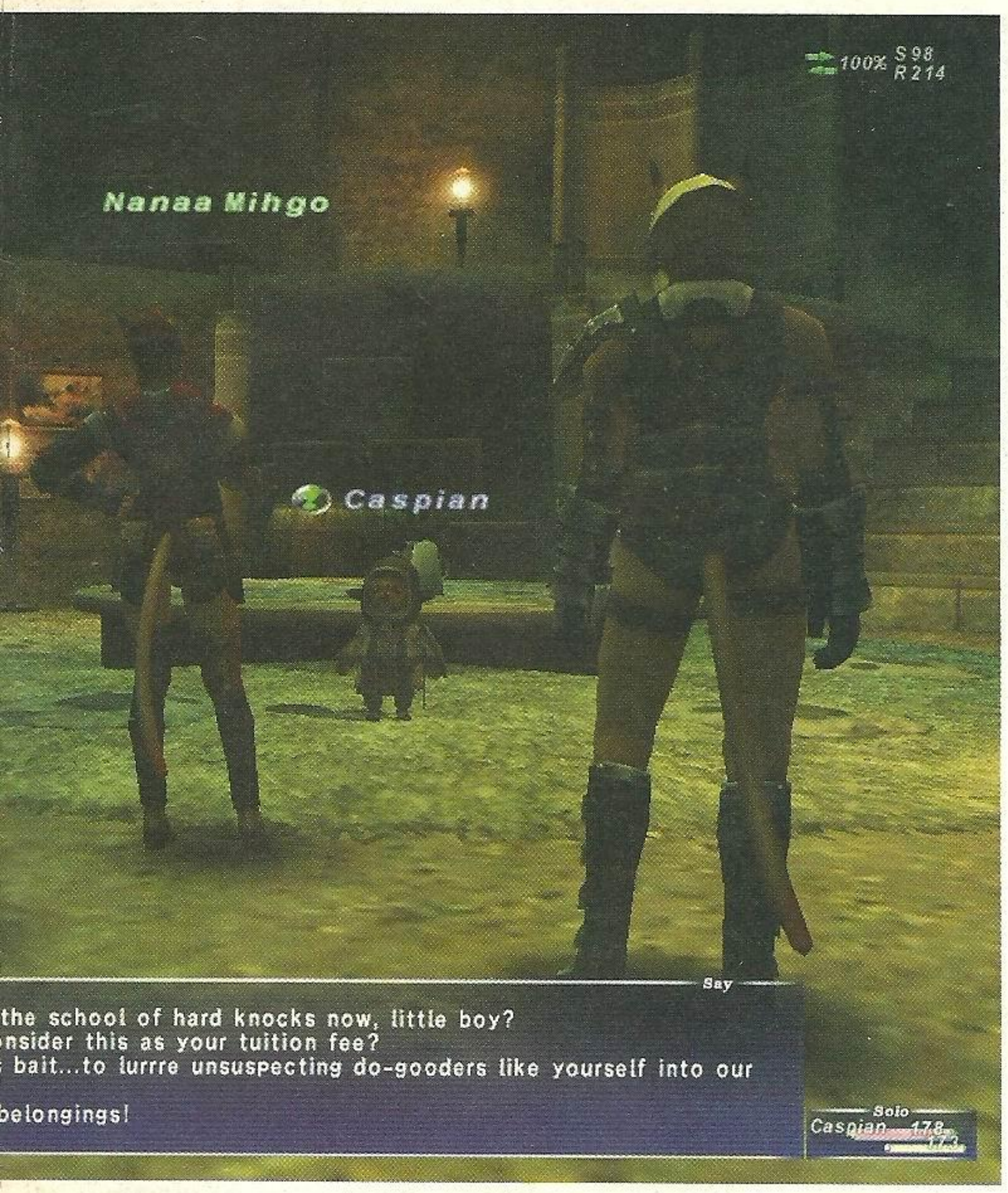
Kocia włamywaczka Nanaa Mihgo i jej ponętne koleżanki. O tak, w tym świecie aż roi się od atrakcyjnych kształtów. (Jednak dla Taru Taru chyba liczy się nie uroda, a wnętrze? - przyp. red.)

Kasia - pierwsza napotkana przeze mnie Polka z ... Kanady.

dizajnem oraz teleporty. Podróż statkiem powietrznym dostarcza mnóstwa wrażeń – patrząc w dół widzimy znane już nam krainy i miasta, ale bardzo maleńkie, zupełnie jak w rzeczywistości.

Bez kasy nie ma nic

Smutna prawda. Szybko się przekonamy, że jeśli nie zaczniemy zarabiać kasy to będzie krucho. Oprócz wynagrodzenia za wykonane questy możemy znaleźć sobie inne źródło pieniędzy. Jest nim rzemiosło – craft. Nie będę się tu za dużo rozpisywał. Wspomnę natomiast tylko, że możliwości są przeogromne. Od wykonywania rozmaitych mikstur alchemicznych, przez konstruowanie broni, zbroi, ubrań, biżuterii, gotowanie, łowienie ryb, aż po wytwarzanie mebli. Rzemiosło zostało bardzo sprytnie zastosowane w FFXI. Po pokonaniu monstrów często dostajemy kryształ oraz jakiś dodatkowy przedmiot – łup. Łup będzie nam niezbędny do konkretnego rzemiosła. Dla przykładu: zaciukanie owcy może nam dać łup w postaci owczej skóry. Użycie mocy kryształu wiatru, w połączeniu z dwiema owczymi skórami (synthesis), zaowocuje powstaniem owczej wełny. Z kolei wełnę taką możemy użyć przy tworzeniu bardziej zaawansowanych ubrań itd. itd. Niestety, łatwiej się mówi niż robi. W etapie syntezy rośnie nam współczynnik danego rzemiosła. Im wyższy tym lepiej – dzięki temu bowiem będziemy mogli tworzyć coraz bardziej zaawansowane przedmioty. Jednakże poziom taki wzrasta wolno, a na



W mieście Windurst na skutek nieudanego eksperymentu wyhodowano drzewa, które „wymknęły się spod kontroli" i należało je wyciąć. Wyobraźcie sobie teraz tę sytuację – oto co najmniej setka graczy na jednym polu bitwy walczy jednocześnie z tym samym, niezwykle silnym monstrum. Przez trzy dni!

dokładkę bardzo często się zdarza, że synteza się nie udaje, zazwyczaj pęka kryształ i tracimy cenne łupy – jesteśmy wtedy zmuszeni szukać ich na nowo. Do podniesienia poziomu danego rzemiosła potrzebna jest duża porcja cierpliwości, ale wysiłek się opłaca – na zaawansowanych poziomach można tworzyć cudeńka, za które dostaje się mnóstwo kaski.

Dom aukcyjny

Dom aukcyjny to miejsce, w którym możemy sprzedać łup po znacznie wyższej cenie niż w zwyczajnym sklepie. Ponadto, w domu aukcyjnym możemy sami nabyć przedmiot, który jest bardzo trudno osiągalny. Sam od czasu do czasu pełnię rolę handlarza – kupuję zwój z zaklęciem za 1300 gil, a sprzedaję na aukcji za 3000 gil – czysty zysk. Dzięki kombinowaniu i poznawaniu cen w poszczególnych miastach można się w bardzo szybki sposób dorobić. Co szczególnie przydaje się magom – uzupełnianie zaklęć to ich obowiązek, a niektóre, te rzadkie, osiągają czasem cenę 300.000 gil! Wierzcie mi – to przeogromna suma.

Domy aukcyjne są w każdym mieście, ale czasem się zdarza, że konkretny przedmiot jest dostępny tylko w jednym z nich. Niczym prawdziwy kupiec będziemy zatem zmuszeni podróżować od miasta do miasta, aby handel się kręcił.

Witaj mistrzu kupo w swoim domku kupopooo!

I nie mam tu na myśli niczego nieprzyjemnego. Każdy gracz otrzymuje w prezencie własne mieszkanie – Moogle House. Takim mieszkaniem podczas naszej nieobecności opiekuje się mały Moogle. Takie białe skrzydlate „coś" z pomponowatą antenką na głowie, co zamiast przecinków używa znanego wszystkim Mooglom słówka „kupo". Moogle to urocze stworki, dodające grze tradycyjnego „finalowego" klimatu. Ale taki Moogle to nie tylko ozdoba naszego mieszkania. Dzięki niemu zmienimy profesję na inną, a ponadto Moogle podczas naszej nieobecności będzie podlewał kwiatki... Jakie znowu kwiatki?, zapytacie. Już wyjaśniam – jednym z łupów są nasiona. Gdy zasiejemy je w doniczce, to po kilku dniach wykiełkuje nam roślinka, którą następnie dokarmiamy jakimś kryształem (takim samym, jakiego używamy w rzemiośle), a po niedługim czasie wyrośnie nam albo warzywo, albo kwiatek – tak naprawdę nigdy nie wiadomo, co nam Moogle wyhoduje. Niestety, długie przebywanie poza domem sprawi, że roślina zwiędnie i zabawę trzeba będzie zaczynać od nowa. Jeśli jednak coś wyrośnie – zbieramy owoc naszych prac i sprzedajemy na aukcji lub w sklepie. Mieszkanko na początku świeci pustkami – naszym obowiązkiem jest je umeblować. Stawiamy więc szafy, stoły, obrazy, łóżka, komody, biurka – jest tego sporo. Ostatnia aktualizacja gry sprawiła, że gracze chętniej meblują swoje mieszkania. A to za sprawą jednej rzeczy – odpowiednia kombinacja mebli zaowocuje otrzymaniem jednego ze specjalnych bonusów – Mogenhacement. Jednym z nich jest ogrodnictwo, dzięki któremu hodowane roślinki dłużej wytrzymają naszą nieobecność.

Pewnie to wszystko brzmi bardzo dziwnie – ale tak naprawdę to niezła zabawa... Jako nagrodę w jednym z zadań otrzymałem zestaw na biurko – pulpit, pióra, atrament i notes. Czym prędzej umieściłem to w swoim mieszkaniu. Jakież było moje zdziwienie, gdy pewnego dnia mój Moogle oznajmił mi, że gdy byłem bardzo daleko poza domem stęsknił się za mną i napisał dla mnie, używając tego zestawu biurkowego, pieśń. Pieśni tej może z kolei nauczyć się Bard – po osiągnięciu pewnego poziomu doświadczenia. Warto jest umieszczać meble w mieszkaniu, bo Moogle to nieodgadniony stwór i sam nie wiem, jaką jeszcze niespodziankę mi zaserwuje.

Final Fantasy ONLINE

Online, czyli wiecznie żywa. Ta gra prawie nigdy się nie nudzi, zawsze jest coś do roboty, Square-Enix przez cały czas pracuje nad Final Fantasy XI, wprowadzając coraz to nowe bonusy do zabawy.

Zacznijmy od listopada. Na Haloween gracze mieli możliwość wykonania specjalnego zadania, którego nagrodą było otrzymanie wyjątkowego nakrycia głowy w postaci !DYNI! Takiej dyni, z której zazwyczaj wycina się straszną mordę z oczami i wielkimi kłami, a następnie kładzie się świeczkę do środka. Podobnie tutaj. I jeszcze w kwietniu spotykało się graczy z takimi zwariowanymi dyniami na głowie – wyglądało to przekomicznie. Inną nagrodą w queście Halloween była różdżka z zabawnym nietoperzem na czubku.

W święta Bożego Narodzenia krainę Vana'Diel nawiedziły ogromne potwory – drzewa Treanty. W mieście Windurst na skutek nieudanego eksperymentu wyhodowano drzewa, które „wymknęły się spod kontroli" i należało je wyciąć. Wyobraźcie sobie teraz tę sytuację – oto co najmniej setka graczy na jednym polu bitwy walczy jednocześnie z tym samym niezwykle silnym monstrum. Przez trzy dni! To było niesamowite przeżycie... Pokonanie Treanta zaowocowało uaktywnieniem specjalnej usługi, dzięki której możemy się teleportować dokądkolwiek chcemy. W okresie świątecznym pełno było też dekoracji, a każdy Moogle jakiego spotkaliśmy pod choinką wręczał nam prezent w postaci świątecznych fajerwerków.

Święta minęły, nastała wiosna. Z tej okazji do naszych mieszkań zostały wprowadzone bonusy związane z meblowaniem własnego mieszkania – Mogenhancement, Zaklinacze – Summoners dostali możliwość zdobycia kolejnego Summona – Fenrira, w miastach zakwitły drzewa, a Moogle znowu rozdają prezenty...

I tak życie toczy się w świecie Vana'Diel – wiecznie żywym i nigdy niekończącym się.

Pora na negatywy

Jednym z nich jest to, że FFXI tak wiele kosztuje. Najpierw trzeba ją oczywiście nabyć, a następnie, po pierwszym bezpłatnym miesiącu, trzeba opłacać comiesięczny abonament za dostęp do serwerów FFIX w wysokości niemal trzynastu dolarów, czyli około 45 złotych. A oprócz tego bulimy przecież rachunki za internet.

Kolejnym minusem jest różnica czasu. Kiedy u nas jest południe to w USA jest o siedem, osiem godzin wstecz, czyli bardzo wczesny ranek. Bywa tak, że podczas, gdy my zaczynamy grać, to mieszkańcy US śpią, a kiedy my kładziemy się spać, to oni zaczynają grać. Jest to dość kłopotliwe, ponieważ zasady gry oparte są w znacznej mierze na walce drużynowej. Musimy walczyć, aby zwiększać poziom naszego doświadczenia i stawać się silniejszymi. Im dalej tym gorzej. Dla porównania: samotne pokonanie monstra, mogącego sprawiać nam kłopoty, może dać ok. 50 punktów doświadczenia, podczas gdy drużynowe pokonanie tego samego potwora dać nam może nawet i 200 punktów! I jak tu nie walczyć w drużynie? W związku z tym europejscy gracze są zmuszeni grać wcześnie rano albo późnym wieczorem, a najlepiej w nocy – czyli wtedy, gdy prawdopodobieństwo załapania się do jakiejś drużyny jest największe. Jeszcze jednym minusem jest poziom trudności – nieraz wydaje się, że gra jest zwyczajnie za trudna.

Dużą przeszkodą może być język. Dobra znajomość angielskiego jest niezbędna. Ja sam, po ponad 9 latach nauki, nadal się go uczę. Przyda się też otrzaskanie internetowe – amerykanie stosują niebywałą ilość skrótów. O choćby takie NVM, które znaczy never mind, czyli tyle co: „nieważne", „nieistotne". Skrótów jest całe mnóstwo i trzeba się ich nauczyć, żeby nie mieć problemów ze zrozumieniem członków drużyny. Jednym z największych minusów jest brak możliwości samodzielnego podnoszenia statystyk postaci po wskoczeniu na wyższy poziomu – gra robi to automatycznie. Gracze przyzwyczajeni do tradycyjnych RPG będą tym pewnie zawiedzeni. Ale da się z tym żyć.

Final Fantasy XI to niebezpieczna gra...

Jestem osobą, którą ciężko wkręcić na dobre w jakąkolwiek grę. Na przykład FFX po jakimś czasie mnie znudziło i do dziś dziwię się zachwytom nad grą, która moim zdaniem była tylko dobra. Niestety, „przyszła kryska na Matyska" – Final Fantasy XI pochłonęło mnie, przeżuło i połknęło. Co gorsza, nie chce wypluć. Naprawdę, czasem można zupełnie zapomnieć o rzeczywistym świecie, będąc całkowicie pochłoniętym graniem. A bo to jeszcze muszę to zrobić, a to kupić tamto, a to pogadać z przyjacielem, no a potem to koniecznie muszę dokończyć questa... Jeszcze nigdy nie spotkałem się z pozycją, która jest tak grywalna. Oto kilka przykładów. Spotkałem kiedyś kolesia z USA, u nich była 4:00 w nocy… Już musiał kończyć, bo o 6:00 wstawał do pracy. Wylogował się z gry. Jakież było moje zdziwienie, gdy po chwili zalogował się znowu, oznajmiając mi z uśmiechem, że kurcze chyba już dziś nie pójdzie spać, bo jego przyjaciel prosi o pomoc i on nie może go tak zostawić. Takie motywy w grze zdarzają się bardzo często. Dobitniejszy przykład poparty własnym doświadczeniem? Proszę bardzo. Moja praca magisterska spóźnia się już o cztery miesiące… Czyli dokładnie ten czas, jaki przeznaczyłem na granie, a jaki powinienem był przeznaczyć na pisanie... W sumie mój czas grania to: 22 dni 10 godzin 45 minut. Prosta matematyka – jeden dzień to 24 godziny grania, 22 dni x 24 godziny = 528 godzin + 11 godzin = 539 GODZIN w ciągu czterech miesięcy! Ostrzeżenie, jakie wyświetla się za każdym razem, mówiące, aby nie zapomnieć o prawdziwym życiu to nie są puste słowa. Niech reszta pozostanie milczeniem...

Caspian (*@_@*) ■ ■

PS: Jeśli ktoś kiedykolwiek zechce dołączyć do świata FFXI niech nie omieszka mnie o tym poinformować mejlem [**caspianeq@pol.com**], a ja postaram się pomóc i ściągnąć nowych graczy za pomocą „World Pass" na serwer Carbuncle. Jeżeli masz jakieś pytanie – wiesz gdzie mnie znajdziesz... W Vana'diel...

OD REDAKCJI: Naprawdę, z wielką przyjemnością publikujemy ten tekst i pozdrawiamy Caspiana. Włożył w niego wiele serca, przygotował screenshoty... słowem - profesjonalna robota. No i sporo można się z niego dowiedzieć o grze, która raczej w Polsce będzie niedostępna, a szkoda.

Opowieści z Krypty

Rozrasta się na forum temat „N+ jest coraz gorsze". Ilekroć nań spojrzę, wywołuje on u mnie wzruszenie.

Kiedyś wszystko było lepsze. Dziadkowie opowiadają: „Przed wojną, to coś tam...". Albo: „Piłsudskiego nam dziś trzeba!". Albo jeszcze – ostatnio modny temat: „Kiedyś młodzież ruszała do powstania, a dziś nikt by się nie ruszył!". Co to za bzdura jakaś? A niby dlaczego nikt by się nie ruszył? Albo: „Bór-Komorowski dobrze zrobił, że było Powstanie Warszawskie". Ale, że sam podjął decyzję o faktycznym puszczeniu z dymem 200 000 ludzi (w większości młodych) nie wspomina się. Mam też mnóstwo innych przykładów: „Za naszych czasów, to była młodzież", „Ach, gdzież są niegdysiejsze śniegi", „Gdzie się podziały tamte prywatki, gdzie te dziewczyny, gdzie tamten świat". No mogę bez końca... Pewnie każdy z Was może. I oto jak widzę taki temat na forum, to się wzruszam, bo to znak niechybny, że czytelnicy nam się ładnie postarzeli.
Z drugiej strony wiadomo, że człowiek przeszłość swoją idealizuje. Że na przykład dzieciństwo było beztroskie. Niezła bzdurka. Dzieciństwo, to jeden z najbardziej stresujących okresów w życiu. Zewsząd niebezpieczeństwa, ubezwłasnowolnienie, lanie w tyłek, szukanie zgubionej mamy, pragnienie zabawek – koszmar. Żeby nie zdolności do regeneracji organizmu, człowiek umierałby na wrzody przez piątym rokiem życia. Tak po prostu się uważa, że kiedyś było lepiej. Ogólnospołeczne zjawisko. Tak jest i już.
Pracowałem już w kilku pismach i ze wszystkich pamiętam to samo: „pismo jest coraz gorsze". „Magia i Miecz", pismo poświęcone grom fabularnym, gdzie byłem zastępcą redaktora naczelnego miało swój kultowy 10 numer. 10 numer „Magii..." był najlepszy na świecie, a wszystko po nim coraz gorsze. Numer ów poświęcony był horrorowi i faktycznie był niezły. Później wielokrotnie robiliśmy eksperymenty z kopiowaniem układu tego numeru, nawet prosiliśmy publikowanych w 10 numerze autorów, by pisali kolejne artykuły – nic z tego. Choć artykuły były o klasę lepsze, wciąż 10 numer był najlepszy i kropka. Był najlepszy nawet wtedy, kiedy okazało się, że nikt nie pamięta co w nim było – a to także testowaliśmy. „Neo Plus" tak jak „Magia i Miecz" kiedyś padło ofiarą własnej jakości. Przed 10 numerem MiMa nie było numerów tematycznych, nie było bloków, nie było tekstów literackich. 10 numer wprowadził kilka zmian, które były znaczącym skokiem. Neo Plus po raz pierwszy dokonał zmiany powstając na rynku, potem oddzielając się od Neo, a potem... Cholobcia wie... Z dawna nie było już tak dużego skoku, za to z numeru na numer jest lepiej. Przysięgam. Merytorycznie – nasze macki sięgają coraz głębiej. Tytuły do testów mamy coraz szybciej i coraz chętniej nam je przysyłają, wiedząc, że można mieć zaufanie do redakcji. Coraz lepsze materiały, więcej tekstu. Nawet układ i skład pisma jest coraz lepszy. Choćby dlatego, że rosną umiejętności osób za nie odpowiedzialnych i wciąż zmienia się software. Redakcja zawalona jest nie tylko grami i konsolami. Wszędzie pełno w niej zachodnich wydań największych czasopism, z których czerpiemy co lepsze pomysły na tematy, artykuły czy metody prezentacji tytułów. Patrząc na Neo z perspektywy widzę, że to dzisiejsze Neo, Neo Plus zresztą, jest jak zgrabna, modnie ubrana niunia. Gustowna, wyzywająca i owijająca sobie facetów wokół palca. Inteligentna i agresywna. Bardzo niezależna, bo stać ją na to. Kiedyś musiała się wić, żeby przeżyć. Kombinować, wszystkim przedstawiać, bo nikt jej nie znał. Faktycznie było to dość trudne zajęcie. Dziś do redakcji przychodzą podpisane imiennie kopie gier do testowania. Brzmi to dobrze, prawda?
Podsumowując niejako, faktycznie im coś się dawniej wydarzyło, tym trudniej jest przypomnieć sobie złe rzeczy. Nawet powiada się: „Teraz się z tego śmieję, ale wtedy płakałem jak...". Prawda? Toteż z pewnej pokręconej, ale jakże życiowej perspektywy faktycznie, N+ jest coraz gorsze i... będzie coraz gorsze choćbyśmy nie wiem co zrobili. Tak się postrzega życie po prostu. Za kilka lat okaże się, że ten numer, który macie właśnie w ręku był super. Zapamiętajcie to. Być może nie tak super jak pierwszy numer N+ ale też super. Za to numery za kilka lat będą jeszcze gorsze. „Bo teraz, to panie syf tylko i malaria! Kiedyś człowiek mógł bez strachu po ulicy chodzić ciągle!".
A z grami? Bo przecież w grach siedzimy... Które Final Fantasy było najlepsze? X-2? Które Tenchu było najlepsze? Z którą konsolą najbardziej się czujecie związani? Wszystko jest coraz gorsze, panie dziejku. Nic tylko skakać i cieszyć się z tego, że mamy w ręku taki super numer kręcącego nas wszystkich pisma. Już następny numer i felieton w nim zawarty będzie znacznie gorszy.

[grabarz]

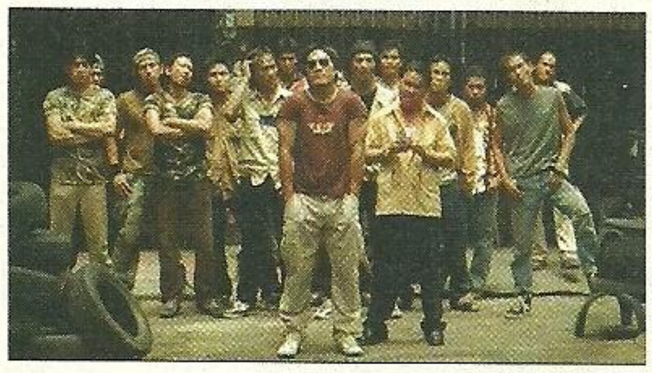
KINEMATOGRAFIA

To już ostatnie wydanie kinematografii w tej formie - za miesiąc będą zmiany.

ONG-BAK: MUAY THAI WARRIOR

http://www.ongbak.co.kr/trailer/ongbak.wmv

Nigdy nie sądziłem, że filmowe bijatyki osiągną tak wyśrubowany poziom i szalone tempo akcji! Nigdy też nie myślałem, że pojawi się film, po którym odstawię na półkę kultowe dotąd produkcje z Jackie Chanem i Jetem Li. *Ong-Bak* to jeden



z najdziwniej zatytułowanych filmów na świecie, ale w niesamowity sposób reaktywuje skostniały i nieco zatęchły gatunek kopanej akcji! Fabuła jest niewdzięcznie prosta. Pewna zabobonna osada zostaje podstępnie okradziona ze świętej statuetki (zwanej właśnie Ong Bak), a lokalni mnisi widzą w tym oczywiście same nieszczęścia. Niezwłocznie też wysyłają w świat swojego najlepszego wychowanka Tinga, aby sprowadził zgubę z powrotem na miejsce. Tajski młodzik trafia do wielkiego miasta, gdzie znajduje schronienie u dawno zapomnianego kuzyna, który okazuje się być miejscowym cwaniaczkiem żyjącym z zakładów i hazardu. Wiecznie ktoś chce go zbić, albo pogadać o zaległych opłatach. Ale nieważne, bo prawdziwa zabawa zaczyna się w momencie, gdy Ting przypadkowo staje do pierwszej walki. Sposób, w jaki rozwala napierającego mięśniaka (akcja trwa jakieś dwie sekundy!) sprawił, że odtąd śledziłem film z wypiekami na gębie! Wierzcie mi, Ting walczy zupełnie inaczej, niż wszystko co dotąd widzieliście! Chamsko włazi przeciwnikom w ciosy, brutalnie dewastuje ich łokciami i piszczelami, kręci cholernie widowiskowe wiatraki nogami, a największych typów rozbija na czynniki pierwsze! Żadnych kaskaderów, żadnych lin. Ten film to uczta dla oka każdego pochłaniacza azjatyckich bijatyk. Wraz z *Ong-Bak* na scenę wkracza niesamowicie widowiskowy, ela-

styczny i wyszkolony aktor – Phanom Yeerum. Dzięki temu chłopakowi, film praktycznie nie opuszcza mojego odtwarzacza! Muay Thai jest dziesięć razy bardziej widowiskowe od chińskiego Kung Fu, ale to już stwierdzicie sami, oglądając *Ong-Bak*. W połowie września (półtora roku po światowej premierze!) film powinien wreszcie zawitać do polskich kin. **[Matt]**

ZATOICHI

http://www.apple.com/trailers/miramax/zatoichi.html

Zatoichi to jeden z najsmaczniejszych rodzynków w ogromnym cieście japońskich filmów o samurajach. To opowieść o perfekcji, szukaniu prawdziwego celu życia, ale przede wszystkim przyjemny w odbiorze film akcji, gdzie na pierwszy plan wysuwają się błyskawiczne cięcia mieczem i hektolitry tryskającej na wszystkie strony krwi. Tytułowy bohater to z pozoru niezdarny, ślepy, ale ciągle wesoły starzec błąkający się po osadach i wioskach w poszukiwaniu odpowiedzi na dręczące go pytania. Dziadyga jest również legendarnym, cholernie potężnym samurajem, któremu nikt i nic nie jest w stanie dorównać mocą, siłą, ani precyzją władania mieczem. Zatoichi pod przykrywką niewidomego masażysty przemierza kolejne miejscówki, aż trafia na osadę, gdzie krzyżują się interesy konkurencyjnych klanów, zaś ludzie terroryzowani są przez głod-

nych gotówki zbirów. Starzec szybko likwiduje nastających na jego życie bydlaków, ale wzbudza tym samym niezdrowe zainteresowanie głównych złych. Obok tytułowego dziadka na scenie szybko pojawi się ochroniarz Tadanobu, nieprawdopodobnie utalentowany samurai, który natychmiast znajdzie zatrudnienie w szeregach złych facetów. Przez cały film panowie dążyć będą do konfrontacji, a jej wynik zadziwi niejednego z Was. *Zatoichi* to tak naprawdę film z pogranicza wielu gatunków. Znajdzie się trochę czarnego humoru, sporo walki, filozoficznych przemyśleń, retrospekcji i niesmacznych zagrań. Rewelacyjnie ogląda się zwłaszcza sceny, gdzie skąpani w deszczu przeciwnicy próbują podejść do dziadka, a ten wycina ich jednego po drugim z niesamowitą precyzją. Widać każdy oddech i grymas na twarzy Zatoichiego. Wspaniała sprawa, można się niemal wczuć w staruszka. *Zatoichi* to jeden z wielu udanych filmów Takeshiego Kitano (jak zwykle w potrójnej roli – reżysera, scenarzysty i aktora), a ja nie wyobrażam sobie nikogo innego w roli ślepego mistrza. Wykopcie to spod ziemi! **[Matt]**

ALIVE

http://www.alive-movie.com/main_traler.html

Ryuhei Kitamura to jeden z naszych ulubionych japońskich reżyserów, natomiast *Alive* jest już trzecim filmem mistrza, który gościmy w kinematografii. Szybki rzut oka na karierę Kitamury wyraźnie uświadamia nam, że Ryuhei dorasta. Po ekstremalnie odmóżdżonym *Versus* i baśniowym *Azumi* przyszła pora na mocno filozoficzne, skłaniające do myślenia kino. Głównym bohaterem historii będzie Sasaki, roztrzepany chłopak trafiający już w pierwszej minucie filmu na krzesło elektryczne. Chłopaczyna ma na sumieniu ostrą siekę, ale naczelnik więzienia daje mu pewien wybór. Sasaki może żyć, pod warunkiem jednak, że zgodzi się na zamknięcie z innym więźniem w ogromnym, szczelnie zamkniętym pomieszczeniu. Sasaki nie chce umierać. Nie chce też żyć. Ostatecznie wybiera jednak eksperymentalne pomieszczenie, gdzie przetrzymywany będzie przez nie wiadomo jak długo pod stałym nadzorem kamer. Pod wpływem dłużącego się w nieskończoność czasu i zwykłej nudy, współwięzień Sasakiego dostaje napadów (kolejno) paniki, nerwicy i ostatecznie ostrej agresji, co po prostu musi zakończyć się jakimś starciem. Kitamura do końca zdrowy nie jest więc do pomieszczenia wprowadzi jeszcze kogoś. I niekoniecznie będzie to człowiek. Więcej nie zdradzę. Ciężko wtłoczyć *Alive* w jakiś szablon.

Znajdą się walki i dynamiczne najazdy kamer, ale wyraźnie czuć, że dialog przeważa tu nad akcją. Jeśli się głębiej wgryźć w *Alive*, to okaże się, że jest cholernie głębokie, a już sam tytuł można postrzegać dwojako. Nie spodziewajcie się tak krwawej jatki, jak w wymienionych wcześniej filmach, ale mimo to nastawcie się na solidny scenariusz i klimat zadumy. Aha, być może rozweseli Was fakt, że Ryuhei Kitamura ostro dłubie już przy nowym filmie o Godzilli! Tak, tak, nasza jubilatka (50 krzyżyk na karku!) nie mogła sobie wymarzyć lepszego reżysera! **[Matt]**

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

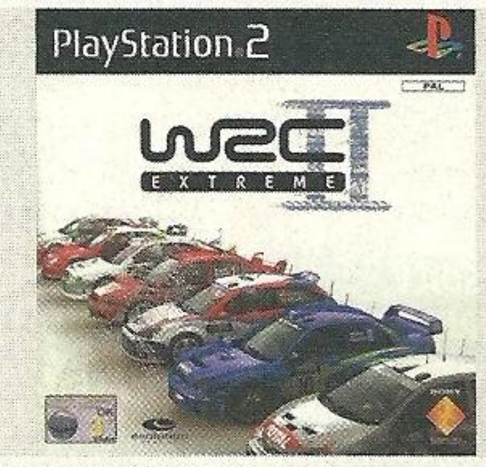
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów**

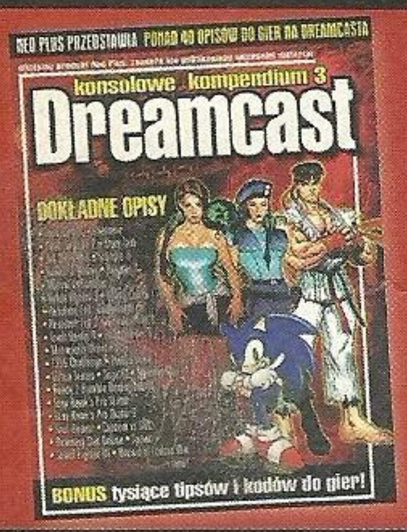
Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za **5 numerów**, dostajesz **6 numerów**

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!

PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY, DOWOLNEJ KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2.
(ważne do wyczerpania zapasów)





Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - **KK1**
Konsolowe Kompendium 2 - **KK2**
Konsolowe Kompendium 3 - **KK3**

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - **P12**
Prenumerata 6 numerów - **P6**

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - **N01**
Neo Plus nr 11 - **N11**
Neo Plus nr 21 - **N21**

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu adresu.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

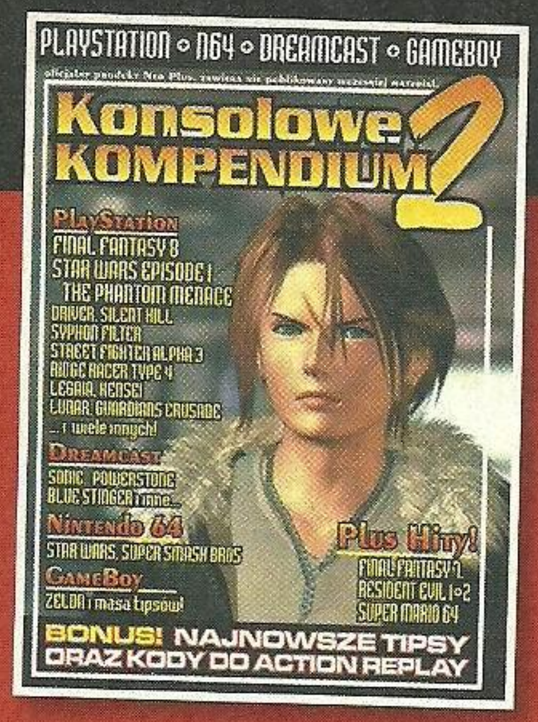
Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

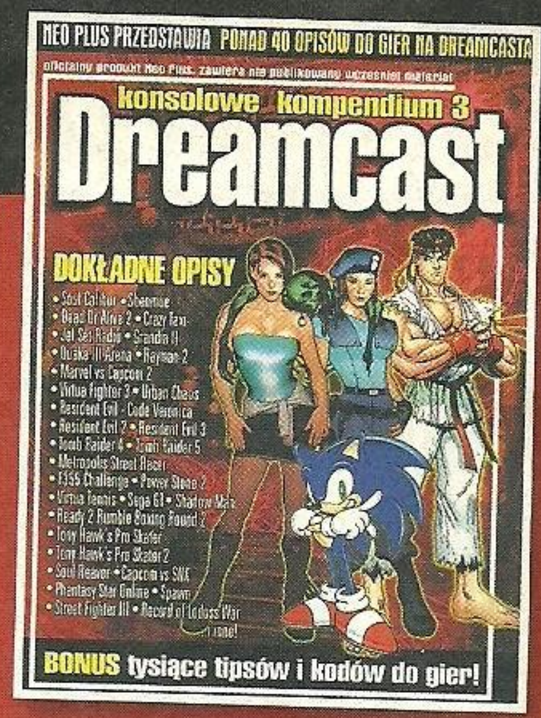
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier.
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22, 23 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, Koudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, Virtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon **EXTRA:** Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001, **EXTRA:** Tokyo Game Show jesień 2000 - naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007 TWINE
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena,
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Silent Scope, SSX, Smuggler's Run, MClub

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, R2Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record of Lodoss War, Fear Effect Retro Helix cz.1
RECENZJE: NBA Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan
EXTRA: Grand Theft Auto 3 - raport, Get Connected - z Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lip/sierp 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2

NEO PLUS nr 38 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Ace Combat 04, Dynasty Warriors 3, Giants,
EXTRA: Final Fantasy X - Banan przygląda się grze, Virtua Fighter 4, sekrety GTA3

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, **EXTRA:** NEON - sześć stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 43 maj 02
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4,
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje

NEO PLUS nr 44 czerwiec 02
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpień 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesień/paźdz. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: Silent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift, RTL Skispringen 2003

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider AOD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

FAQ

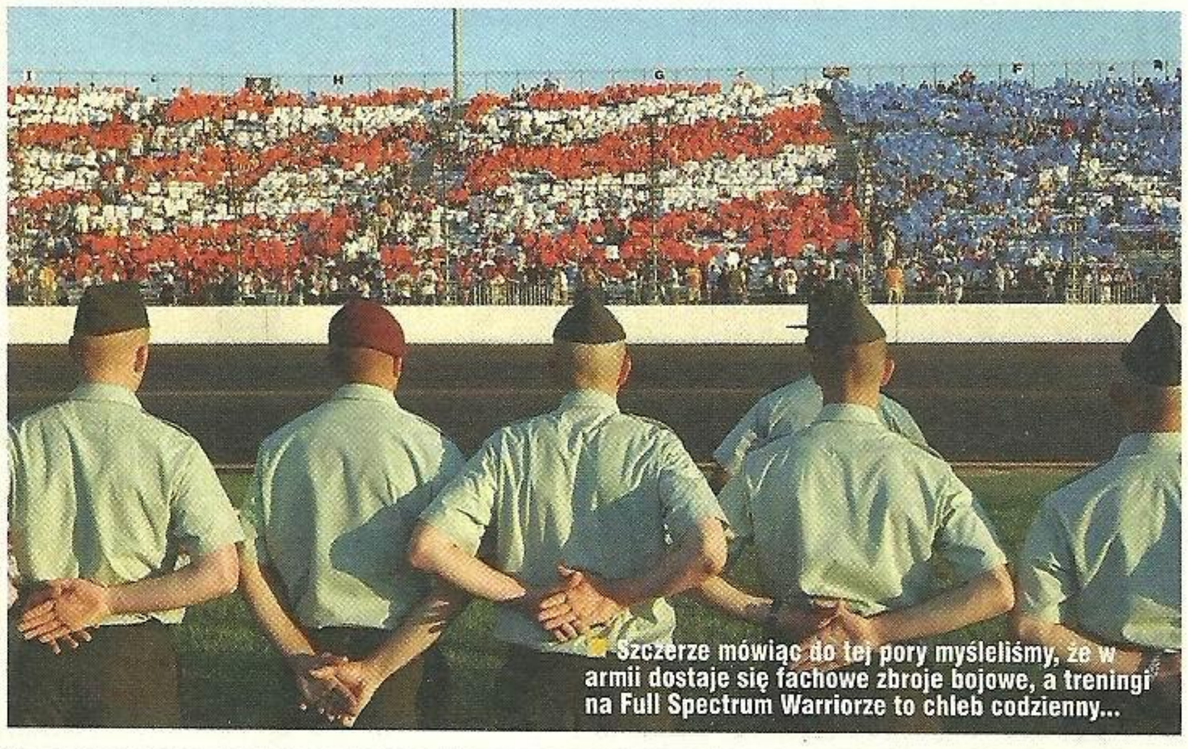
listy od czytelników w imadle Banana

KRÓTKA PIŁKA

Drugi Ogólnopolski Zlot Fanów Nintendo

W dniach 26-28 czerwca odbył się już drugi zjazd miłośników Wielkiego 'N'. Choć nie tylko, bo mógł przyjechać każdy, kto lubi spotkania w dobrym, konsolowym towarzystwie. Konwent miał miejsce w podkrakowskiej miejscowości Dobczyce. A dokładniej w niewielkim zamku, który górował nad piękną okolicą. Impreza rozpoczęła się z przytupem, bo od prezentacji grywalnych dem Resident Evil 4 oraz Viewtiful Joe 2. Każdy z uczestników, jeśli tylko dotarł na pierwszy dzień Zlotu, mógł osobiście przez kilkanaście minut pobawić się wspomnianymi bajkami. Mi udało się dopchać trzy razy, hehe. I jestem pod wielkim wrażeniem RE4. Nie zabrakło pierwszej polskiej gry na Kostkę (również PS2 i Xbox), czyli Kangurka Kao 2. Emocje wzbudzał także dev-kit, na którym puszczano ową gierkę. Tak jak podczas pierwszej edycji umożliwiono przybyłych wygranie cennych nagród w licznych turniejach. Nie tylko konsolowych. Zapewniono również ruch na świeżym powietrzu i o ile wraz z Mielem daliśmy ciała podczas rozgrywek siatkówki, tak byliśmy prawdziwym postrachem obrony przeciwników w meczu piłki nożnej (NeoPlus Power Attack). To nic, że nie udało mi się strzelić bramki.
Zlot był również okazją do zagrania w ciekawe pozycje i zobaczenia niesamowitych rzeczy. Final Fantasy Crystal Chronicles z czterema podłączonymi Game Boyami naprawdę sprawiał nielichą radochę, w Panasonic Q można było się zakochać, a widok kończonego prawie z zamkniętymi oczami RE0 wprawiał w osłupienie. Jednak prawdziwym hitem okazała się japońska Donkey Konga w multiplayerze. Ludzie bili się o bębenki, a w szczytowych momentach zabawy klaskało do rytmu kilkunastu "gapiów". Niesamowita pozycja, którą łykam od razu po europejskiej premierze. Tylko Mielu żyła nie chciał zagrać. Podobno był też pokaz Zelda: Four Swords, ale niestety nie było mnie na nim. Żałuję do dziś.
Gry grami, ale największą zaletą Zlotu byli ludzie. Byłem świadkiem między innymi dysputy na temat serii Resident Evil. Ludzie w niej uczestniczący porażali swoją wiedzą i znawstwem tematu. Słuchałem ze szczęką na podłodze. Zresztą prawie o każdym z obecnych można było powiedzieć coś dobrego. A spotkanie ludzi, z którymi obcuje się na co dzień w internecie, to naprawdę czadowa sprawa. Organizatorzy już zapowiadają trzecią edycję w okolicach lutego. I bardzo dobrze. Spotkamy się tam, prawda? **[Kaxi]**

Słynny domek numer 10 w niekomplecie: Piki, Kaxi, Miazga, Mielu, JJJ.



Szczerze mówiąc do tej pory myśleliśmy, że w armii dostaje się fachowe zbroje bojowe, a treningi na Full Spectrum Warriorze to chleb codzienny...

Ale Was wakacje zdopingowały do listowania. Przyszła po prostu rzeka maili, listów i teleksów. Tak wielka, że zastanawialiśmy się nad zmniejszeniem działu, żeby je wszystkie zmieścić. Dobra lenie, koniec laby - zapraszam do opisywania wszelkich ciekawych zdarzeń, które miały miejsce podczas Waszych niedawnych wakacyjnych wojaży. I nie fantazjujcie za bardzo - jestem chodzącym detektorem kłamstw mailowych. [banan@neo-plus.pl]

STRZAŁ Z DRUGIEJ STRONY

Cześć. Do napisania tego listu nakłoniła mnie wypowiedź szer. elewa GREGA z lipcowego wydania NEO+. Jego optymistyczne rewelacje na temat grania w woju i opisywanie koszar jako miejsca przyjaznego konsolowcom przyprawiło mnie o gęsią skórkę.

Fakt. Gdyby nie okazało się, iż Elew jest znajomym jednego z naszych autorów, to można by się zastanawiać nad tym, czy listu nie spłodził jakiś sprytny oficer werbujący młodych naiwniaków...

Dlaczego? Ano z powodu nawiedzających mnie przerażających wizji, w których wielu młodych ludzi szarżuje do WKU z konsolą pod pachą i zapisuje się na ochotnika.

Jeżeli byłoby to prawdą, to oddałbym naszemu państwu niewypowiedzianą przysługę, ale mam nadzieję, że nasi gracze mimo wszystko są na to zbyt... leniwi.

Brrr.... Sam jestem soldatem z zimowego poboru, a więc już pół roku siedzę w tym syfie i wiem co nieco na temat konsol w jednostce. Zacznę optymistycznie - faktycznie paru gości przyniosło stare PSX'y i rżną w wolnych chwilach. I to by było na tyle plusów.

Heh. No tak. Jeżeli jakiś młody ochotnik zastał właśnie taką sytuację po tym jak ochoczo popędził po lekturze ostatniego FAQ-a do jednostki składając rok swojego życia w ręce pana z sumiastym wąsem to... Sorry.

Ci żołnierze żeby pograć muszą mieć dostęp do TV, co w wojskowych realiach oznacza świetlicę, która jest wiecznie zajęta przez kadrę albo zawodowych. Jak jest wolny TV to można siedzieć tylko do 21.30, bo potem jest capstrzyk. Jest to raczej mało czasu dla 60 chłopa czekających w kolejce by położyć swe łapy na padzie. A kładą je dosyć niedelikatnie, bo to ludzie w większości widzący konsolę pierwszy raz w życiu. Toteż nie liczcie na żywotność takiego sprzętu, jako że Mortal Kombat jest tu na porządku dziennym i wiele rzeczy ląduje na podłodze. Ano takie specyficzne środowisko. Kieszonsolki byłyby tu bardziej na miejscu, ale... No właśnie. Trzeba na nie z kolei bardzo uważać podczas różnych ćwiczeń fizycznych - czołgań, strzelań, poligonów itp. Najbardziej jednak trzeba uważać na kolegów, gdyż rzeczy w woju szybko zmieniają właścicieli, a kadra jakoś nie przejmuje się specjalnie rzeczami "cywilnymi" żołnierzy.

Jakkolwiek nie starałbym się przedstawić w innym świetle i bagatelizować tego , co piszesz, to wady chyba już mniej więcej trochę przeważyły zalety...

Jeśli jednak znajdzie się komandos, który poradzi sobie z tymi wszystkimi problemami to nadal pozostaje jeszcze jeden – chyba największy ze wszystkich. Na granie w woju po prostu nie ma czasu – albo się ciągnie śmierdzące warty, albo drużyniki na kuchni, albo poligony, albo sprzątanie rejonów, zabezpieczanie strzelań, parad, uroczystości, WF-y itp. itd.

To chyba jest tak, jak wszędzie. Jedni mają fajnie, a inni - niezbyt. Zgadnijcie, który z bohaterów ostatnich FAQ-w wyciągnął krótszą słomkę od losu...

Jeśli człowiek przeżyje taki dzień to uwierzcie mi - nie myśli o niczym innym jak tylko o łóżku. Wiem, że moje wypociny brzmią strasznie ponuro, ale nie chciałbym by wielu braci konsolowców poszło do woja z myślą, że jest tam "haj lajf" i darmowe wakacje na koszt państwa. Już lepiej idźcie na jakieś studia, gdzie człowiek może się wyszaleć, pograć i nie zmarnować przy tym roku służąc ojczyźnie – zaszczyt to wątpliwy, ale regres – niewątpliwy :)
Jedyną iskierką nadziei jest dla mnie Neo+, dzięki któremu odkładam sobie żołd na te wszystkie wypasione gierki, które będą na mnie czekać po wyjściu do cywila. A to już niedługo he, he.
To tymczasem borem lasem. Sorki za ortografię, ale jak już wspominałem – regres.
Pozdraviam - LABARUCHA

Ok. Poza niewątpliwym poprawieniem optyki wszystkim, którzy w różowych okularach właśnie golą głowy na łyso u sympatycznego fryzjera i wprowadzeniem na łamy enplusa ksywy, w której pojawia się kopulacja (jeżeli to był zakład, to wygrałeś) przywróciłeś mi wiarę w to, że jednak w naszym kraju wszystko jest normalnie. Bo powiedzcie sami - czyż fakt, że najlepszym miejscem do poznania wielu kumpli do grania na konsoli jest wojsko nie brzmi trochę dziwnie?...

GTA: GBA CDN

Cześć! Mam jedno nurtujące pytanie. Czy to prawda, że w październiku 2004 ma pojawić się GTA3 na GBA?

Z tego co wiem GTA ma się pojawić jakoś w tym roku. Na pewno też ma się pojawić gra Payback, która pod wieloma względami przypomina klasykę Take 2. Też izometryczny rzut kamery, też jazda samochodem po ulicach miast i też kryminalny, gangsterski motyw.

Po więcej shotów z Payback zajrzycie na www.apex-designs.net

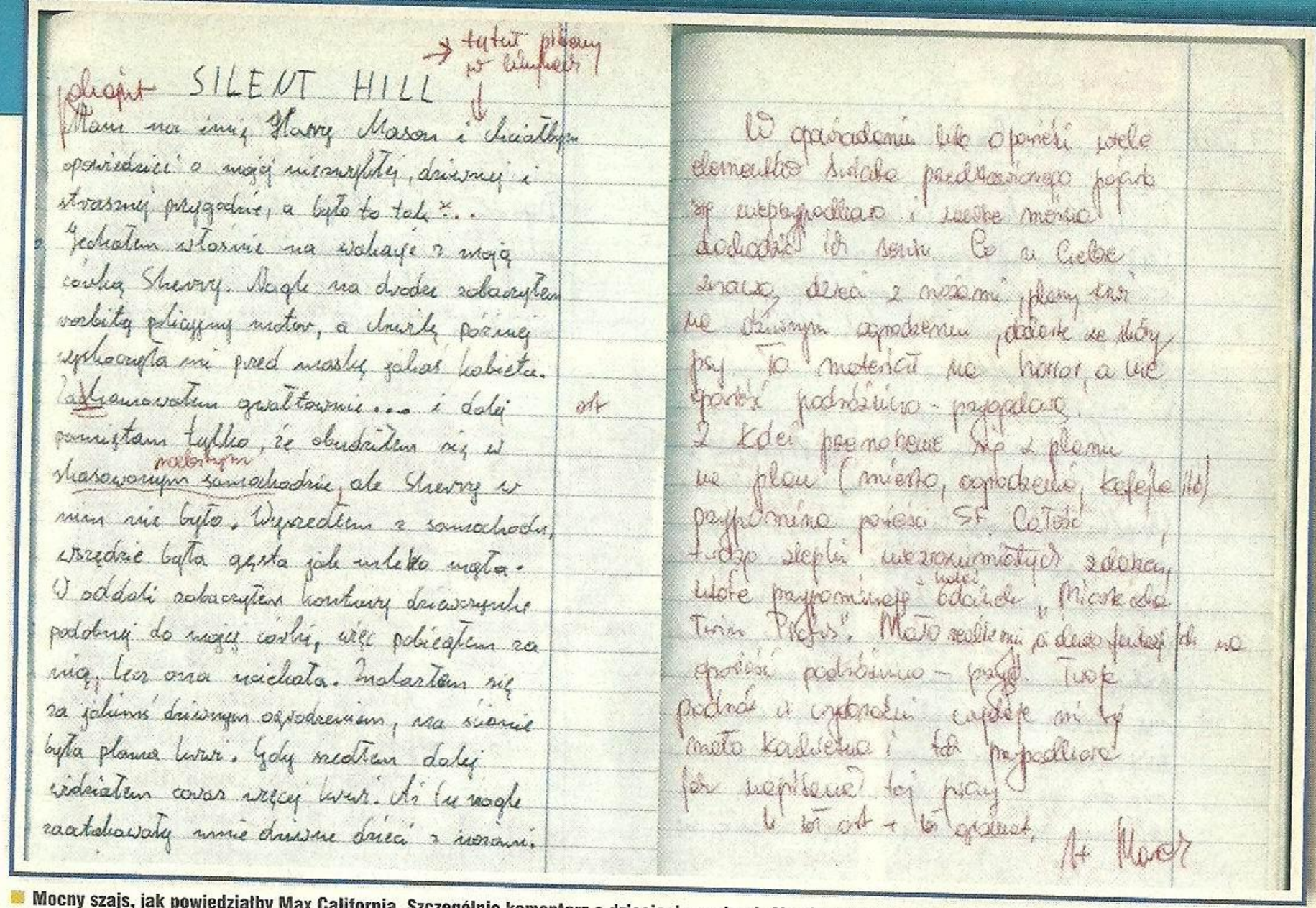
Proszę o szybką odpowiedź. To ważne.
Od początku istnienia N+ czytam ten extra magazyn. Jestem zapalonym konsolowcem. Jak miałem PS one to chyba miałem ok. 30 gier. Niestety, wszystkich nie przeszedłem. Teraz mam GBA i się bardzo cieszę. Tylko martwię się, że jak wejdzie PSP i DS to GBA pójdzie w kąt. Pozdrawiam całą redakcję!
Bąbel

Od razu na pewno nie. Zresztą spójrz na to z innej strony. Czy grałeś już we wszystkie gry na swoją konsolkę? No właśnie. Oczywiście pisanie w tym miejscu, że po pojawieniu się konsolek nowej generacji sytuacja posiadaczy GBA poprawi się jest nieco obłudne, ale spójrzmy na to z innej strony.
Baza zainstalowanych użytkowników GBA na całym świecie to kilkadziesiąt milionów - to rzesza ludzi, której Nintendo nie będzie mogło i chciało zignorować. Liczę też na to, że wraz z inwestycjami większych developerów w produkcje na nowe kieszonsolki Nintendo i Sony pojawi się miejsce dla nowych, świeżych zespołów, którzy swoje szlify zdobywać będą na GBA właśnie. A takie podejście może oznaczać wiele dobrego... Lub crapiki pokroju tych, które teraz ukazują się na PS one. Zobaczymy, ale osobiście jestem dobrej myśli.

PAŁA Z PLUSEM Z SILENTA

Ostatnio ludzie w listach poruszają jakieś luźne tematy, więc i ja postanowiłem podesłać coś od siebie. Jest to część wypracowania (niestety reszta gdzieś zaginęła) napisanego 5 lat temu przez mojego brata. Przeglądał niedawno stare zeszyty i znalazł tę ciekawostkę. Tematem była opowieść podróżniczo-przygodowa. Jako, że właśnie skończył grać w SH postanowił wykorzystać niewiedzę nauczycielki. W sumie to o grach pisały 4 osoby i wszystkie dostały po pale oprócz Sobka, który dostał 1+ (bo napisał najlepiej z nich). W sumie początek nie jest chyba zły, ale najlepszy jest komentarz nauczycielki. Pozdrowienia dla całej załogi N+.
Yogi

Panowie – odrobina współpracy! Cokolwiek – no już sam nie wiem - pozytywne doświadczenia związane z grami, poznawanie nowych ludzi przez message boardy przy wymianie informacji na temat przechodzenia jakiegoś większego bossa, miłość życia spotkana w Empiku przy wyborze gry dla młodszego brata – nie proszę o wiele. A co dostaję? Pała za opisanie fabuły Silenta. Dzięki Yogi.
Ale jak to się rzekło artysta musi działać z materią, którą ma pod ręką. No to jedziemy. Po pierwsze – jeżeli brat myśli o fachu reportera albo recenzenta to na razie niech odwiesi pióro na kołek i spróbuje swych sił w... no nie wiem... branży, która nie będzie wymagała posługiwania się długopisem.
Po drugie – nie ułatwił sobie zadania, wybierając Silenta.
Jeszcze rozumiem jakiegoś Burnouta czy Zeldę, niekoniecznie może Residenta. Ale - Silenta?! Przecież te fabuły są niezrozumiałe dla połowy graczy. Ja sam nie odpowiedziałbym pewnie na połowę pytań dotyczących fabuły trójki, którą jak recenzencka i fanowska przyzwoitość wymaga skończyłem.
Po trzecie wreszcie: orty nie pomagają. Nigdy. Podobnie jak wybór tematu nieszczególnie związanego z tym zaproponowanym przez panią profesor. No ale tak to już jest...
Po czwarte: w sumie cieszę się, że to starszy brat tego autora postarał się i wysłał maila, a nie ktoś spokrewniony z autorami pozostałych trzech wypracowań.



Mocny szajs, jak powiedziałby Max California. Szczególnie komentarz o dzieciach z nożami. Ale nie zawsze tak się to musi kończyć - kiedyś w szkole średniej Gulash dostał z informatyki szóstkę na koniec roku dlatego, że wyrenderował w 3D Studio krótką animację przedstawiającą kręcącą się tarczę z nazwą szkoły. Poważnie.

PRINCE ODBLOKOWANY

Siemasz. Chciałem zapytać, co mam zrobić żeby odblokować pierwszą część Prince'a na peesie2? Przeszedłem grę już trzy razy i nie wiem co zrobić. Jak możesz to odpowiedz. dzienx
Siciljano

Banan akurat nie może, bo grał na Xboksie, ale ja spróbuję – na poziomie Above the Bath (mniej więcej jedna trzecia gry), po znalezieniu nowego miecza zejdź na dół po schodach i pokonaj dużą jaskinię. Dojdziesz do pomieszczenia z kołowrotem na środku, spotkasz tutaj także Farah. Podejdź teraz do ściany na przeciw wejścia (dokładnie za kołowrotem) i uderzaj w nią mieczem, aż znajdziesz miejsce, w którym ostrze nie krzesze iskier. Teraz wystarczy kilka razy mocniej przywalić, a ściana ustąpi odsłaniając ukryte pomieszczenie – wejdź do środka, a pojawi się komunikat, że właśnie odblokowałeś oryginalne PoP, które od teraz będzie dostępne z głównego menu – mac.

A NIE MÓWIŁEM?

Witam, nie wiem jak zacząć, więc przejdę od razu do rzeczy. Mam takie pytanie – jeśli chciałbym pisać recenzje gier w waszej gazecie, a pan miałby miejsce to jakie trzeba spełniać warunki, jak to wszystko w ogóle wygląda? Z góry dziękuję.
Marshall Mathers

Na wypadek gdybyście mieli jeszcze jakieś wątpliwości to niniejszym listem je rozwiewam. Tak, sezon ogórkowy mamy w pełni. A teraz z powrotem do Slima. No więc po pierwsze – pomaga bezbłędnie napisany mailik, dobrze jest starannie go przemyśleć, dobrać temat, pomaga podesłanie próbki swoich umiejętności (bo, tego – masz przecież jakieś?) i świadomość, że życie recenzenta to jedno wielkie, nieprzerwane pasmo gier do ograna i opisania – często przed ich rynkową premierą...
A poza tym stały dostęp do netu, pecet z tunerem TV, najlepiej ze dwie konsole, znajomość angielskiego, gier i umiejętność pisania. Celowo nie wspominam o wymaganym łucie szczęścia, bo z całą pewnością masz tego świadomość.

NEMESIS PLAYA

Witam. Mam poważny problem z moją PS2. W Empiku kupiłem RE3:Nemesis w wersji na PlayStation 2. Po rozpakowaniu sprawdzam płytę – żadnych, nawet mikroskopijnych rys i zabrudzeń.

Bardzo słusznie.

OK, umieszczam płytę w napędzie, obchodzę się z nią przy tym jak z dzieckiem. Po kilku razach chowania i wyciągania płyty, gdy ją uruchamiam demo tnie niesamowicie, a we właściwą grę nie da się grać, bo co chwila się zacina. Zdziwiłem się jak nigdy. Wyciągam CD i okazuje się, że płyta jest nieźle porysowana. Przypominam, że za każdym razem strasznie uważałem żeby jej nie porysować np. poprzez nieumiejętne jej ułożenie na tacce itp. Moje pytanie - czy to możliwe, że PS2 rysuje płyty?

Obawiam się, że tak.

Czy jest na to jakaś rada? Czy najnowsze modele konsoli też robią takie numery? Moja konsola nie jest i nie była przerobiona (model 30004), używam tylko oryginałów. Jeśli to możliwe to proszę o odpowiedź na maila lub w FAQ. Pozdrawiam
Szymon

Proponuję skontaktować się z serwisem Sony i ustalić, co mają w tej sprawie do powiedzenia.

NIESZCZĘŚLIWY

Cześć. Ponieważ są wakacje, powinniśmy się cieszyć. Ja, zgodnie z mą przeciwstawną naturą, wybijam się i mówię NIE. I mam ku temu absolutnie wiele powodów. Wakacje w stolicy to chyba najgorsza rzecz, jaka może spotkać gracza, z powiedzmy, małą ilością gier.

Myślę, że jest parę gorszych rzeczy, co powiedziałby ci zapewne każdy kastrat, któremu nie powiodła się kariera śpiewaka, ale nie będę się czepiał.

A ponieważ miły prezydent miasta stołecznego Warszawy, tj. pan Leszek, nie pobłogosławił nam jakoś specjalnie ilością atrakcji dla graczy, postanowiłem napisać ten protest-song (to modny zwrot ostatnio jest, więc go używam, kiedy się da). Wy w redakcji zapewne się nie nudzicie i BARDZO WAM ZAZDROSZCZĘ!!! Pozwól, że pozgaduję... Macie klimatyzację, ze dwie lodówki z zimnym piw..ops, przepraszam (zapomniałem, że to czytają panowie i panie, które jak widzą słowo „biust" w gazecie to piszą list do premiera i nasyłają ekipę TVNu)-wodą mineralną i jakieś świeże i dobre tytuły, prawda? No właśnie.

Nie da się ukryć. Chociaż zacząłem się zastanawiać czy w ramach tego, że nasza praca polega na ogrywaniu gier, nie powinniśmy w czasie wolnym zajmować się tym, co zwykli śmiertelnicy uznają za pracę.

A ja nie mam ani klimatyzacji, ani dwóch lodówek z wodą mineralną, ani tym bardziej świeżych i dobrych gier! Skoro już sobie wyjaśniliśmy, dlaczego nie lubię wakacji, mogę spokojnie pójść pozrzędzić komuś innemu... Czy ja powiedziałem zrzędzić? Kurczę, chyba się starzeję... Nara
Great Wotoos

Myślę, że spokojnie możesz powiedzieć, że zrzędzisz. Ale pocieszę Cię – w momencie, kiedy piszę te słowa jest 14:39 22 sierpnia i jeszcze tylko dziewięć dni tych wstrętnych wakacji. A w momencie, kiedy je czytasz – prawdopodobnie już nawet chodzisz do szkoły. Fajowo, nie?

ZDOLNY NIE INACZEJ

Hej! Nie wiem czy mnie pamiętacie, ale kiedyś w N+ pisaliście o mojej animacji Nightstalker o robotach zrobionej w maxie!!! Stary syf... Nie mam czasu wiec krótko - siedzę właśnie w firmie Eurocom gdzie mam pracę od 2 tygodni - jest tu też mój dobry kumpel z polski Caro i chciałem się spytać ile by kosztowała prenumerata Neo+ do Anglii? Jakoś nie mogę się przestawić na razie na ich pisma!
Mam nadzieję, że da się to załatwić?
Czekam na odpowiedź!
Kusanagi

Szczere gratulacje - robisz to, o czym zdaje się marzyłeś. Załatwić się da, ale coś za coś – napisz do N+ o swojej pracy i Eurocomie okiem insidera, I jeszcze... Może jakąś ciepłą betkę byś załatwił, co? ;)

TURNIEJ DOMOWY

Dzięki za publikację, gracze się ucieszyli.
Fax

I bardzo dobrze. Przynajmniej Ty dopisałeś. Ściągnij ich teraz na Burnouta trójeczkę...

REZYDENTNE PYTANIA

Witam was wszystkich bardzo serdecznie, a w szczególności Ciebie Bananie. Mam do was kilka pytań, które dotyczą gier na PS2.
1. Kiedy Jurek z GameCube'a będzie wydany na PS2?

Jak się domyślam chodzi Ci o Viewtiful Joe'go. Dokładnie 22 października.

2. Czy jest szansa, żeby Morrowind wyszedł na PS2?

Nie sądzę. Jeżeli miałoby do tego dojść to już by się stało.

3. Czy Resident Evil 4 wyjdzie na PS2?

Kiedyś pisałem, że „moim zdaniem" kiedyś

się ukaże, ale spokojnie – nie ma w tej sprawie żadnych zapowiedzi. Zresztą pamiętaj, że wśród możliwych kataklizmów – implozji Słońca, ataku ufoludków na Biały Dom i deszczu meteorytów spadających na Warszawę gdzieś kryje się także ten, że się mylitem.

4. Dlaczego oceniliście nowego Hitmana na 7 z groszami tylko dlatego, że powtarzają się w nim poziomy. Ja nie grałem w poprzednie części, dlatego to nie ma dla mnie znaczenia. Myślę, że powinniście dać dwie oceny, jedną dla wyjadaczy Hitmana, drugą dla zaczynających znajomość z łysym ziomalem z kodem kreskowym na bani.

Och. Dlaczego coś jakoś oceniliśmy. Odpowiedź kryje się w recenzji. Od siebie dodam tylko, że odświeżenie poziomów nie wydaje mi się najlepszym pomysłem. Z tej samej przyczyny nie kręci mnie... *W tym właśnie momencie wypowiedź Banana urwała się jak hejnał mariacki. Kto wie, może za miesiąc przeczytamy dalszy ciąg? – mac.*

5. Kiedy najwcześniej mogę liczyć na premierę Killzone'a ?
MACIAS

W tym roku. Albo i nie, bo coś podobno się opóźnia... Ale powinno im się udać. Swoją drogą już kombinowana jest kontynuacja.

STOP MGS!

Czasami myślę, że powinienem zająć się pisaniem recenzji gier konsolowych lub komputerowych.

Ja też tak kiedyś myślałem, potem napisałem trzy recenzje i zacząłem szukać redakcji, która dostrzegłaby ten nieoszlifowany diament. Dziesięć lat później odpisuję właśnie na Twój list. A co TY zamierzasz zrobić żeby się zrealizować?

W numerze 67 chyba z 20 razy wspomnieliście w ten czy inny sposób o MGSie. Mówiliście (nie tylko wy, także czytelnicy), jaka to przełomowa i w ogóle niesamowita gra itd. A ja mówię "DOŚĆ".

Przy okazji dając nam szansę po raz kolejny wspomnieć MGS-a. Och, ironio...

Przejdę od razu do konkretów: uważam, że MGS to gra co najwyżej przeciętna i odnoszę wrażenie, że społeczność graczy konsolowych uległa jakiemuś zbiorowemu zaślepieniu.

Proste i logiczne.

Bo co niby w tej grze jest takie świetne? Grałem w konwersję pecetową kilka lat temu i nie potrafię dostrzec żadnych wyraźnych zalet.

O-o. Ktoś powiedział konwersja pecetowa.

Mówicie, że Snake to taki interesujący bohater. Trzymajcie mnie! W samych FPSach było takich facetów przynajmniej kilkunastu.

Prawda. Ale on miał misiurkę. I jest całkowicie klasycznym przykładem takiego bohatera, o jakiego wszystkim chodzi.

Twardziel ze służb specjalnych, hohoho, sama oryginalność. Widok z góry pod kątem kojarzy mi się głównie z Bomber Manem i moim zdaniem nie pasuje zupełnie do tego typu gry akcji.

To trochę inaczej niż paru milionom graczy na całym świecie, ale to nie odbiera Ci oczywiście prawa do przedstawienia swojej opinii.

W zestawieniu z animacją Snake'a (a la pierwsze gry 3D) doprowadza mnie to do lekko niekontrolowanego rechotu.

No ale tutaj nie przesadzaj. Ta gra ma już swoje lata.

Oczywiście kamerę można zmieniać na FPP (trochę bez sensu), ale przez większą część gry trzeba grać właśnie tak.

A jak proponowałbyś przedstawić skradankę?

Grafika nawet jak na tamte czasy nie wydawała mi się jakaś szczególnie ciekawa - ta sama kolorystyka przez większą część gry i praktycznie nieistniejące tekstury to były rzeczy, które nie miały żadnego startu do tego, co można było zobaczyć w wielu innych grach *na konsole*, nie mówiąc już o pecetach.

O. Drugi raz. Myślę, że tym właśnie zjednasz sobie czytelników enplusa. Częstym przywoływaniem przykładu, że pecetowe jest ładniejsze niż konsolowe.

Bossowie wręcz powalili mnie swoją "automatowością" - z każdym trzeba było walczyć według schematu.

Ok, tu rzeczywiście bez szału. Ale wymyśleni byli bardzo fajnie. No i patenty w rodzaju tego z Mantisem...

Stuk, stuk, stuk. On idzie w prawo, ja w lewo. Stuk, stuk, stuk. On strzela, ja chowam się za skrzynką. Nie zrobię tego, co przewidzieli programiści? Obrywam/ginę.
Fabuła. Pokręcona tak, że Ghost In The Shell: Stand Alone Complex to przy tym Kubuś Puchatek. To ma być zaleta? Musiałbym chyba przejść MGSa ze trzy razy, żeby poskładać to wszystko do kupy.

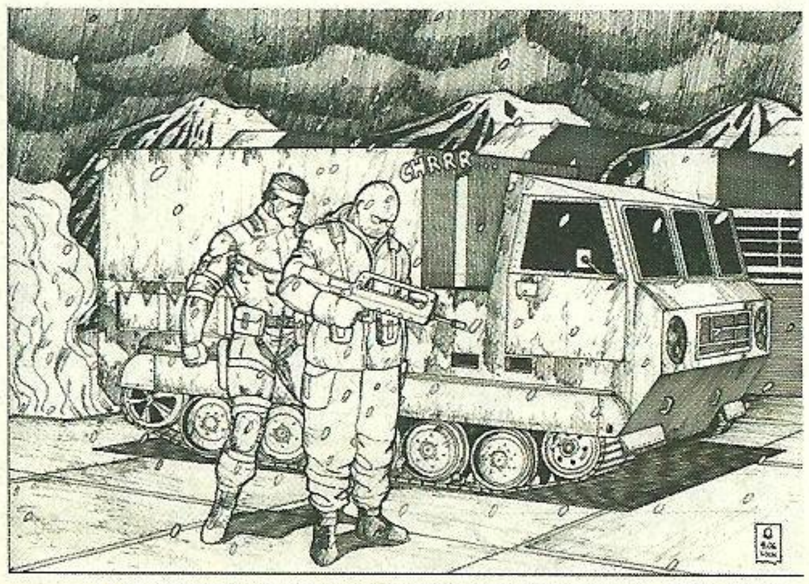
Mam dla Ciebie dwa słowa: zagraj w dwójkę. Tam Twoje argumenty mają zastosowanie – tutaj nie bardzo.

A i tak trzon scenariusza to znowu "bardzo-groźna-broń-która-zagraża-ludzkości-jeśli-wpadnie-w-niepowołane-ręce".

Na razie jeszcze nic bardziej strasznego nie wymyślono. O dziwo ludzie przejmują się tylko problemami, które mogą zagrozić ich życiu.

Nic nowego i nic, czym można się nadmiernie podniecać. Chyba jedyną prawdziwą innowacją był fakt, że bardziej opłacało się chować i unikać strażników, niż z nimi walczyć. To duży, ale IMO jedyny plus tej gry.

Niewiele.



W międzyczasie Amateur podesłał nam swój rysunek... Snake'a =)

Może jest trochę za późno na wieszanie psów na pięcioletniej grze, ale nie mogłem już wytrzymać ciągłego wynoszenia MGSa na piedestał. Dajcie spokój, jest wiele gier znacznie lepszych, niż Metal Gear Solid. Próbowałem zachować dystans, ale musiałem wreszcie wyrzucić to z siebie :)

**Dystans zachowałeś. Bardzo zresztą daleki. W dodatku dzięki Twojemu listowi zapewne podskoczy trochę liczba listów piszących o MGS-ie, więc efekt osiągnąłeś.
A nie, zaraz...**

PS: Ja, Naczelny Korektor Neo Plus, proponuję niejakiemu Vince'owi (to ten od kącika z Soul Caliburem II), żeby sprawdził, co znaczy słowo „stancja"... hihi...
Loco

**No to jeszcze do lokacji się przyczep.
*I konsoli... sprawdźcie zresztą sami w słowniku, co to słowo tak naprawdę znaczy w naszym ojczystym języku. Być może będziecie nawet nieco zaskoczeni – mac.***

NAJ NAJ...

Piszę ten mail z powodu moich ostatnich growych przemyśleń. Dotyczą one (wiem, to zaskok) gier, a dokładniej tych da best. Tych na ocenę 10/10.
Albo wszystkie najlepsze pozycje i tak nie dorównują tym sprzed dwóch czy trzech lat, albo bardzo zaostrzyliście swoją skalę ocen - nie wiem. Problem w tym, że dychy już dawno nie widziałem.
Pisaliście kiedyś, że 10 dostaje gra, która nie tylko stoi na najwyższym światowym poziomie, ale też z impetem wnosi coś nowego i fajnego do gatunku. Ja bym dodał jeszcze od siebie, że to gra-ideał, w którą wiem, że będę grał nie tylko za rok, ale też, powiedzmy, za pięć lat bez żadnego skrzywienia.

Do tej pory zgadzam się ze wszystkim, ale z tym okresem to już nie wiem. Od czasów ISS-a, a ostatnio Pro Evo gram w tę serię non stop, ale czy to oznacza, że w jakiegoś rpg-a czy grę akcji mam robić tak samo? A skąd. Do Silent Hilla 2, którego uważam za jedną z najlepszych gier konsolowych nie wracam, chyba że myślami. Dlaczego? Bo jej siła leżała gdzie indziej, a nie w czynniku replayowalności.

Tylko co się porobiło, że ostatnią pozycją, która mocno wyróżniliście było FFX?
To teraz już nie ma przełomowych pozycji?

A to już pytanie do panów redaktorów.
No to się wtrącę. Wystawienie dziesiątki jakiejś grze jest równoznaczne z dobrowolnym pójściem na stos - na przykład co jakiś czas odzywają się głosy, że Devil May Cry nie zasługuje na dychę, że źle go oceniliśmy itp. itd. Wtedy - zdaniem Grabarza, za którym stoję murem - zasługiwał i taką ocenę otrzymał. W tym numerze mam przyjemność wystawić dychę Burnout 3: Takedown. I nie żałuję tego, choć przez cały weekend tłukłem się z myślami szukając powodów, dla których nie powinienem takiej oceny wystawić. Ale nie znalazłem. No i jestem gotowy na ten stos, hehe. Autorzy tekstów sami proponują oceny gier, widocznie żadna nie zasłużyła na 10 - Gulash

Ja ze swojej strony odnoszę wrażenie, że next geny (dokładniej to PS2 i GCN) jadą na kontynuacjach, bądź rozwinięciach serii z poprzedniej generacji.

Tak było zawsze. I tak będzie. Ale obok kontynuacji pojawiają się też nowe pomysły.

Mało jest naprawdę nowatorskich pomysłów. Szczególnie rewolucyjnych, czy zbliżających się do określenia „perfect" gier też nie ma. No, chyba, że powód jest inny. A może zmieniliście wymagania, co do dziesiątki?? Bo przy skali cząstkowej sprawa nieco się komplikuje, a fajnie byłoby poczytać w końcu tekst o czymś nie bardzo, bardzo dobrym, ale o wybitnym.

Podobnie jak w to zagrać. Liczę, że niebawem będziemy mieli okazję. Ale pamiętaj o tym, że gier świetnych jest naprawdę sporo. I jest w co grać. A poza tym: naprawdę tak bardzo brakuje Ci tych dziesiątek?

Pozdrawiam redakcję <jol>
Szwedu

PROSBA: NIESPEŁNIONA

Serdecznie witam i pozdrawiam redaktora naczelnego Neo+ i całą redakcję. Mała prośba, niech ten mail nie trafi w łapska Banana - (bo on nie potraktuje go poważnie).

Buahahahahahahaha!

Otóż (no i się skończyły pomysły na dobry wstęp), sprawa wygląda tak: jakieś 6-7 miesięcy temu była premiera PALowskiej wersji gry WWE Smackdown! Here Comes the Pain, naiwnie (jak się potem okazało) wierzyłem, że po tych 6-7 miesiącach da się załatwić tę grę w Polsce. Nie udało się! (a jak, czego się można było spodziewać).
Miałbym serdeczną prośbę o doradzenie źródła (jakiegoś godnego zaufania), dzięki któremu mógłbym ową grę nabyć. Z góry informuję, że drogę firm wysyłkowych i polskich sklepów internetowych wyczerpałem, ale może... (w końcu nie należy tracić nadziei).
Zdaję sobie sprawę, że moja prośba jest w jakiś sposób upierdliwa, ale wśród redakcji jest co najmniej kilku fanów wrestlingu (tego w TV i na konsolach).

Marceli?
Hę? Aha, Smackdown... No tak – nie mam pojęcia skąd ją w naszym kraju wytrzasnąć. Pozostaje szukanie za granicą.

Prosiłbym o udzielenie pomocy graczowi sfrustrowanemu polską rzeczywistością w sposób najskuteczniejszy, na jaki was stać. Mogło by to być podanie adresu jakiegoś europejskiego sklep internetowego, by uniknąć horrendalnych opłat za przesyłkę lub ewentualnie doradzenie waszego źródła zdobycia tej gry.

Najprościej chyba w Niemczech – Smackdown ma już status platyny, więc można go kupić dość tanio – na przykład na www.amazon.de kosztuje około 120 złotych.

Ponadto w związku z zaistniałą sytuacją mam sugestię, aby w recenzjach informować bardziej szczegółowo o dostępności danych gier na rynku Polskim i być może wliczać to w jakiś sposób do całościowej oceny. Ewentualnie napominać w samej recenzji lub przypisach.
Z góry dziękuję za jakąkolwiek formę odzewu (choćby to miało być „zapomnij gościu o tej grze") [proszę nie używać tego zwrotu, mam do niego prawa autorskie]. Jeszcze raz dziękuję i pozdrawiam motywując całą redakcję do ciężkiej (jak mniemam), ale rzetelnej pracy przy robieniu następnych numerów Neo+.
Z wyrazami uznania, stały czytelnik i weteran mordobić.
Gumiś z Płocka

Nie zapominaj gościu o tej grze... Choć w tym tempie doczekasz się zapewne premiery kolejnej części (WWE Smackdown! vs. RAW) i wąż pożre swój ogon, bo szanse na polską premierę marnie widzę. Choć chciałbym się mile rozczarować. - mac

KONKURS DRIV3R!

Do wygrania: pięć egzemplarzy DRIV3RA na PlayStation 2

PYTANIE: POD JAKĄ POSTAĆ W DRIV3RZE PODŁOŻYŁ GŁOS AKTOR MICHAEL MADSEN?

a) Tannera
b) Jericho
c) Baccusa

JEŚLI CHECESZ WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, WYŚLIJ SMS POD NUMER 7216 O TREŚCI A, B LUB C POPRZEDZONEJ HASŁEM NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)

Koszt wysłania jednego SMSa to 2 zł + vat. Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea/Heyah/Sami Swoi. Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

nr 68 wrzesień 2004
(09/2004)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Banan
Tomek Bykowski
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Michał Mielcarek
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Maciej Zając

Special Guest Stars
Cubituss i Vince

Hall Of Fame
Anek, Brat, Dzik, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, Flik, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład matt@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

RETROSPEKCJA

Pięć lat temu w Neo Plus

Z numerem 13 z września 1999 roku wiąże się zabawna z dzisiejszego punku widzenia historyjka. Dział graficzny chciał wypróbować kilka nowych sztuczek - wtedy po raz pierwszy głowa bohatera okładki została założona na logo magazynu. Niestety, nikt nie zauważył, że w ten sposób przykryty został numer indeksu nadawany przez kolporterów prasy. A razej błąd został zauważony, ale już po wydrukowaniu. Za późno - całe pismo czekało nabijanie specjalnych metek, co naraziło wydawnictwo na dodatkowe koszta. Numer ukazał się w końcu, ale z jednodniowym poślizgiem.

Obszerny materiał na sześć stron na temat europejskiej premiery Dreamcasta. Ponieważ konsola nie miała jeszcze wtedy polskiego dystrybutora, Gulash rozpaczał: "Przyznam, że pisząc ten artykuł mnie samemu zrobiło się smutno. Trzeba jednak patrzeć na życie przez różowe okulary i tak też popatrzmy na polską premierę Dreamcasta, która odbędzie się 26.09.1999 na granicy polsko-niemieckiej."

Zapowiedź Soul Calibur - Banan pisał wtedy: „Dowiadywałem się ile kosztuje sprowadzenie boardu SC z Japonii i obudowa arcade'a. Powoli szykowałem czterdzieści baniek, aby stać się posiadaczem automatu z grą. Ale pojawiły się informacje na temat wersji konsolowej. Grałem w nią z Grabarzem i Gulashem na Centralnym. Wygrałem w konkursie SC na E3 koszulkę z jej logiem. Gulash podrzucił mi z Japonii kilka plakatów. Żyłem tą grą..."

TO BYŁO NA TOPIE

Dino Crisis na PS one. Banan: „Gra jest niezłą zakąską przed RE Nemesis, ale raczej niczym więcej. Mało innowacji, ale tam gdzie występują - na lepsze."Ocena: 8/10

MGS Integral. Grabarz komentował: „Żaden szał uniesienia. To po prostu dobry produkt godny uwagi. No i zabawy kupa. Im dalej, tym ciekawiej. Choć nie ukrywam, że straszliwie brak mi fabuły." 7/10

Quake II zawitał na Nintendo 64. Gulash: „Q2 jest extra. Po tym już tylko le grande finale, którym będzie naturalnie PERFECT DARK. I po którym spodziewam się cudów." Cenzurka krzyczy: 8/10

V-Rally 2. Objeżdżał Joseph: „Kilka drobiazgów nie jest jednak w stanie zakłócić wspaniałego wrażenia jakie sprawia V-RALLY 2, które aktualnie plasuje się w trójce najlepszych wyścigów na PlayStation. " 7/10

colin mcrae rally 5
tylko u nas, już teraz 229,-

TERAZ SAME KILLER CENY KILLER! KILLER! KILLER!

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

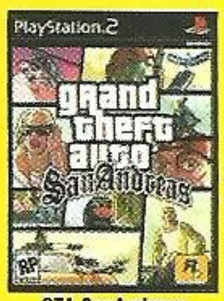
▶ **TAK NISKIEJ CENY NIE MA NIKT: 2 ORYGINALNE KARTY PAMIĘCI 8 MB DO PS2 U NAS PO 189 ZŁ.!!!**

SUPER

Pro Evolution Soccer 4

Sonic Heroes

Resident Evil OUTBREAK



GTA SanAndreas

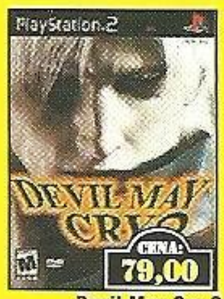
ONIMUSHA 3

Midnight Club 2

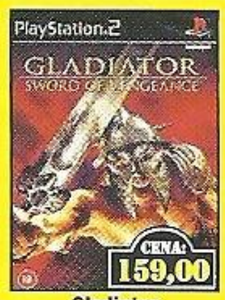
Gran Turismo Prolog

Legacy of Kain Defiance

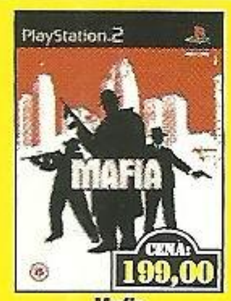
HIPER



Devil May Cry 2



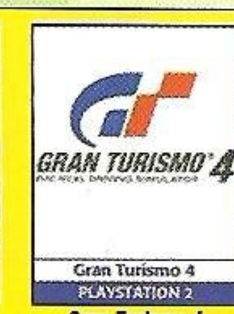
Gladiator



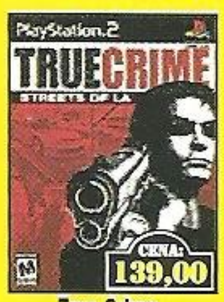
Mafia

JAK & DAXTER 3

KILL ZONE



Gran Turismo 4



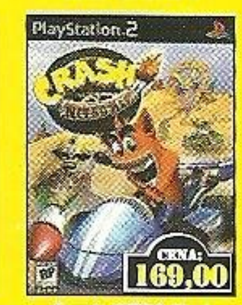
True Crime

Splinter Cell Pandora T.

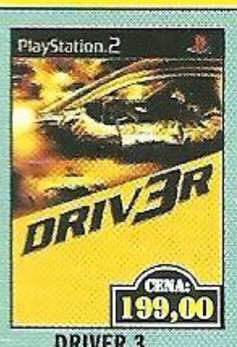
Prince of Persia 2 Warior Within

Burnout 3

Mission Impossible



Crash NITRO Kart

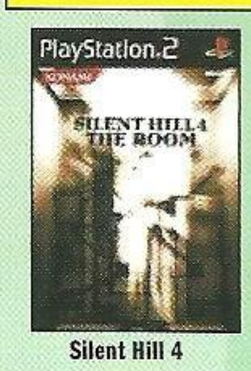


DRIVER 3

FIFA 2005

NEED FOR SPEED Underground 2

Italian Job



Silent Hill 4

Manhunt

Midnight Club 3

Fallout Brotherhood of Steel

Baldurs Gate Dark Alliance II

Juiced

ODKRYJ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER DO PS2 W NAJLEPSZYCH CENACH (JUŻ OD 39 ZŁ)

Sleed Storm 39	Magix Music Maker 99	RUNE 149	Def Jam Vendetta 199
Dark Angel 49	Next Generation Tenis 99	Simpson Hit & Run 149	Dino Stalker 199
Mace Griffin Bounty Hunter 49	Rally Fusion:Race of Champ99	Need for Speed Undergr. . 154	F1 2004 199
Robot Warlords. 49	ScoobyDoo Night 100Frigh. 99	Alien vs Predator 159	Gladius. 199
Dragon's Lair 49	Next Generation Tennis . . . 99	EYE Toy Play 159	Indiana Jones&Emp.Tomb 199
Mad Dog McCree 49	Resident Evil Survivor2: CV . . 99	Futurama 159	Rise to Honor 199
Space Ace. 49	WRC. 99	Gregory Horror Show. . . . 159	Smash Court Tennis 199
Who Shot Johnny Rock? . . 49	JB 007 Agent Under Fire . 109	Harry Potter i kamień filoz159	Spy Hunter 199
SSX Tricky 59	Blood Omen 2. 119	Onimusha Blade Warriors 156	Time Crisis 3 199
Deus EX 69	Casper 119	Primal 159	Wolfenstein 199
Evil Dead 69	Commandos 2 119	Robot Battlecry. 159	X-MEN 2: Wolverines Rev. 199
Herdy Gerdy 69	Conflict Desert Storm . . . 119	Spyro Enter The Dragon Fly. 159	XIII 199
Jet Ski Riders. 69	Enter the matrix 119	Treasure Planet 159	Zone of the enders 2runner199
Shox Rally Reinvented 69	Evolution Skateborading . 119	Black and Bruised. 169	Tak & the power of Juju . 219
Twin Calibre 69	Evolution Snowboardnig . 119	CASTLEVANIA Lament of	Max Payne 2. 219
Time Splitters 69	Ferrari F 355 119	Innocent. 169	Smash Court Tennis 2 . . . 219
FMX Freestyle Metal X . . . 79	Gift 119	DESERT STORM 2 169	SING STAR + MIKROFONY 229
Getaway 79	Gran Tourismo 3 119	Ninja Assault 169	WKRÓTCE:
GT Concept. 79	Harry Potter Quiditche . . 119	No one lives forever 169	Shellshock . . . . . ?
JB 007 Night Fire 79	Jak and dexter 119	SOCOM 2 169	Star Wars CLONE WARS . . . ?
Lake Master EX. 79	Jimmi Neutron 119	Jak 2 Renegade 179	Star Wars Battle Front . . . . ?
Lord of the rings 2 Towers 79	Max Payne 119	Mark of Kri. 179	Terminator 3 Redemptation . ?
Medal of Honor Frontline. . 79	Mortal Kombat DA 119	Sly Raccoon 179	Forgotten Realms Demon
Medal of Honor Rising Sun 79	STUNTMAN 119	Euro 2004 185	Stone. . . . . ?
NBA LIVE 2002. 79	Tony Hawk Pro Skater 4 . 119	FIGHT NIGHT. 185	Bards Time. . . . . ?
NHL 2002. 79	Virtua Cop 1 & 2 Elite Ed 119	Bloodrayne 189	
Sims. 79	Hulk. 129	Chaos Legion 189	KierownicaSAITEK Rx500. 249
TOCA Race Driver 79	Kingdoms Heart 129	007 Everything or Nothing189	JOYPAD Dualshock Sony . 129
WRC 2 Extreme. 79	Klonoa 2 129	Harry Potter Więzień Azka.189	JOYPAD SAITEK RX 69
Vampire Night. 79	NBA 2K3 129	Lord of theRings Powr.Król 189	KABEL S-Video oryg. Sony 129
ESPN NBA 89	Prince of Persia 3D. 129	Mafia 189	PILOT do PS2 oryginał. . . 149
ESPN NFL 89	Auto Modelista 139	NBA live 2004. 189	Podstawka do ps2
ESPN NHL 89	Centre Court: Hard Hitter2. . 139	R:Racing Victory 189	SREBRNA..29
Harry Potter Komnata taj. 89	Colin 4 139	Silent Scope 3 189	Podstawka do ps2 CZARNA....29
Soul Reaver 2 89	Dead or Alive 2 139	Simpson Road Rage 189	Przedłuzacz do joypada.....19,9
Knockout Kings 2002 99	EYE TOY GROOVE 139	Tomb Raider Angel Darkn. 189	Kabel Optyczny.....29,9
NBA Live 2003 99	Splashdown 2 139	War of the Monsters 189	MATA do tańczenia 49
BYW Dont Try this at home 99	TonyHawk ProSkaterUnder139	Richard Burns Rally 198	Action Replay MAX 199
Crashed 99	WRC 3 139	Alpine Racer 3 199	JOYPAD Analog.SoftTouch . 70
Half Life 99	Chessmaster 149	Amplitude. 199	KABEL RGB/AV. 29
Freaky Flyers 99	Destruction Derby Arenas 149	Ape Escape 2 199	KLAWIATURA 109
Freedom Fighters 99	Great Escape 149	Battle engine aquila 199	Kabel LINK.....19,9
Lego Drome Racers. 99	Rayman 3 149	Contra 199	Karta Pamięci 8 MB oryg 119

GRY GBA/SP

Aggressive Inline. . . 149,9	Mortal Kombat DA. . 149,9	Aggressive Inline 119	Harvest Moon (niem.). 239
Batman Vegeance . . 119,9	Moto Racer. 99,9	Batman DarkTommorow 79.	ISS 2. 139
Breath of Fire 99,9	Mummy Man. 149,9	Batman Vengeance. . . 199	Knights of the Temple 249
Bond Everyth/nothing119,9	NBA Jam 2002 99,9	18 Wheeler 119	Luigi `s Mansion 129
Britney's Dance Beat 69,9	Next Generation Tenis 99,9	Cel Damage. 99	Mortal Kombat DA . . . 139
Castlevania. 159,9	NFS Underground . . 129,9	Eggo Mania 119	NBA courtside 2002. . 139
Chessmaster. 99,9	Pinball Challenge . . . 99,9	Doshin the Giant 119	Pokemon Colosseum . 229
Doom 2 69,9	PinkPanterPinkadelic 99,9	Disney Magical Mirror 119	Ty Tysmanian Tiger. . . . 99
Driven 99,9	Pokemon Rubby . . . 149,9	Need for speed HP 2 . 119	Fifa World Cup 2002 . 109
Duken Nuken 199,9	Pokemon Sapphire . 149,9	Pikmin. 149	Final Fantasy Crystal
Extreme Ghostbusters 99,9	Pokemon Fire Red . . . ???	Prince of persia 239	Cronicles. 189
Final Fantasy Tactics 199,9	Pokemon LeafGreen . . ???	Starfox Adventure . . . 139	Knocking Kings 2003. 119
Gremlins. 99,9	Power Rangers 99,9	Top Gun. 109	Mercedes World Racing 179
Hugo Bukkazoom . . 169,9	Spyro 2 Season of Ice 99,9	Wave Racer 119	Metaltal Gear
Hugo Evil Mirror PL 169,9	Sum of all Fears 69,9	DAKAR 2 99	Solid Twin Snakes
Hulk. 99,9	Super Mario 189,9	Eternal Darkness 99	StarWarsBountyHunter129
Iridion 2. 99,9	Tarzan 129,9	F1 Career Challenge. . . 79	Super Smash Br.Melee 129
Jazz JackRabbit . . . 149,9	The Scorpion King. . 169,9		Turok Evolution 99
Lego island 2 99,9	Rainbow Six 169,9		
Lego island xtreme st. 99,9	Turok Evolution 99,9		
Lost Vikings 99,9	Wario Land 4 189,9		
Medal of Honor Infiltr119,9	Wofenstein 3D 119,9		
Mega Man 2 99,9			

KONSOLE

Konsola Gameboy SP

CENA: ?,-

Konsola Gameboy Advance

CENA: 299,00

karta pamięci 59 bloków 89,-
karta pamięci 251 bloków 149,-
joypad oryg 139,-

Konsola Gamecube +pad

CENA: 444,-

JOYPAD BEZPRZEWODOWY Air Style

CENA: 199,-

KONSOLE

PS2+joypad = 699,-
Ps2+joypad+SingStar

Konsola + gra a moze + gry ? Zawsze dogadamy się :-)

Wybierz swój pakiet i spytaj o aktualną cenę

PS2 Graded +Joypad Sony

PS2 Srebrna 2 lub 1 srebrny joypad + port IrD do pilota

1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje 119 zł.!!!

PS ONE - UWAGA ILOŚCI NIEKTÓRYCH TYTUŁÓW SĄ MOCNO OGRANICZONE NAWET DO 1 SZT.

Action Bass 69,9	Prophecy 69,9	Harry Potter i Komnata
Alone In The Dark 99,9	Equestriad 2001 59,9	Tajemnic 39,9
Army Men Team Assault . 89,9	E.T. Extra Terrestial 69,9	Hoobs 99,9
Baby Felix TENIS 39,9	Evo's Space Adventure . . 49,9	Hogs of War. 59,9
Barbie Race & Ride . . . 139,9	Formula 1 2001. 99,9	Hogs of War + Worms . . 99,9
Blaze & Blade 139,9	F1 Championship Season	Hot Wheels Turbo Racing 99,9
Bond 007:	2000. 59,9	Hugo Frog Fighter (PL). . 99,9
The World is not enought 39,9	Fade To Black 69,9	In Cold Blood. 79,9
Buster and the Beanstalk 99,9	Fear Effect 2:Retro Helix159,9	Jinx. 99,9
California Surfing. 59,9	Fifa 2004 69,9	Kiss Pinball 69,9
Carmageddon . 69,9	Final Fantasy IV+V Anth 119,9	Klonoa Beach 89,9
Cleopatra Fortune 69,9	Final Fantasy IX 159,9	Kotobuki Grand Prix. . . . 69,9
Colin McRae 69,9	Final Fantasy Origins . . 129,9	Kurushi Final 119,9
Crash Bash 99,9	Firebugs 119,9	Lego Island 2. 99,9
Crisisbeat 69,9	Forsaken 129,9	Lego Racers. 99,9
Demolition Racer 59,9	G-Police 2: Weapons of	Martin Gothic Unification 69,9
Destrega 99,9	Justice 99,9	Medal of Honor +
Die Hard Trilogy 2 99,9	James Bond Pack. 69,9	M.O.H. Underground . . . 69,9
Egypt II The Heliopolis	Gungage 59,9	Karta pamięci 1 MB 19
		Konsola PsONE tylko 299

Baby Felix Tennis

Resident Evil 3 NEMESIS

Kiss Pinball

Final Fantasy Anthology

DRIVER 2... 99,9

Megaman X 5 49,9	Roswell Conspiracies	Magical Tetris Challenge99,9
Micro Maniacs. 69,9	Aliens, Myths &. 99,9	Tiger Woods 99 69,9
Mike Tyson Boxing. . . . 99,9	RUGRATS Studio Tour . . 59,9	Time Crisis 99,9
Motocrossmania 59,9	RUGRATS Search for reptar .	Tunguska. 59,9
Monsterseed 99,9	 59,9	Tony Hawk Pro Skater 2 69,9
Mountain Bike. 69,9	S.C.A.R.S. 65,9	Toshinden 4. 99,9
MTV Snowboarding. . . . 59,9	Shadowman 59,9	Triple Play
NHL 2000 Live 59,9	Sheep 58,9	Baseball 2000 99,9
One Piece Mansion . . . 59,9	Silent Bomber 99,9	UM Jammer Lammy . . . 99,9
PGA European Tour Golf 69,9	Sled Storm. 58,9	Urban Chaos 139,9
Pipe Mania 3D. 59,9	Smurfs 99,9	Vanishing Point 69,9
Premier League Manager59,9	Speed Freaks. 69,9	Victory Boxing 69,9
Puzznic 49,9	Star Wars:	V Rally 59,9
Rapid Racer. 65,9	Phantom Menace 99,9	WCW Mayhem 99,9
Rainbow Six Tom Clancy 99,9	Stuart Little 2 99,9	Winnie the Pooh 99,9
Rayman 1 & 2 119,9	Sven-Goran Eriksson's World	Wipeout. 99,9
Rayman Junior. 69,9	Challenge 59,9	Worms Pinball 99,9
	Syphon Filter 2 &	World Snooker. 69,9
	In Cold Blood 129,9	Xevious 3D/G+ 89,9

PC | PS2 | PS ONE | GAME BOY COLOR | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza do wymiany gier oraz zakupu gier z opcją wymiany. Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260 Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	FAKSUJ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów. NASZE CENY dotyczą gier wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH.
NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI 9,95 zł**

NOWA KOLEKCJA

TRENDY EVIL

OD CAPCOM

„Nowy RE jest pełen świeżych patentów. To jest nowy, zupełnie inny Resident, ale czuć w nim klimat pierwszych części Sagi" - Neo Plus 2/2004

RESIDENT EVIL™ OUTBREAK

CAPCOM®

residenteviloutbreak.co.uk

Wyłącznie dla

PlayStation®2

© CAPCOM CO., LTD. 2003 WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. "PS2" i "PlayStation" są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wirus dostarczyła Umbrella Corporation.